MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

月刊GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
ゲーメスト

September.1991 No.62



平成3年9月1日発行(毎月1回1日発行)
第6巻第9号通巻第62号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

9

500 yen

夏休み!! たっぷりストⅡ やりまくり

VSコンピューター編

140万への道
ダブル・K.O.……それはロマン

対戦プレイ編

禁断の悪魔技ー使うも使わないもあなたしだい
激突 対戦リプレイ ゲーメストVSカプコン
開発者インタビュー
ストⅡ川柳

ガンガン!ミンミン大攻略
クーラー全開!!
ヴィマナ
ストライクファイター
ニンジャキッズ
スーパーバレー'91
ウィニングラン'91
コットン
ニューゲームチャンプ
クライムファイターズ2
クロスブレイズ
デスブレイド
サンダードラゴン
クロスソード
ターボフォース
チャリオット/ルースターズ
アクロバットミッション
ユーリーゴースト/マッドドッグマックリー

出るぞ!ストⅡ増刊号
ストⅡ全国大会 たくさん応募ありがとう

クライムファイターズ2



クイズのジャンルは、6種類。生物・化学、スポーツ・レジャー、芸能・音楽、歴史・文学、ノンセクションに、アニメ・ゲーム。激しいほどの難問あり、笑っちゃうぜの珍問あり、次々と襲ってくるクイズども。知性の限りを絞りだし、愛しのプリンセスを、さあ、助け出せ！●6ワールド構成●2人プレイ(途中参加可能/早押し対戦しながら、協力して敵を倒そう)●エンディングはグッと楽しみなRPG仕立●プリンセスの悩ましいコンティニューメッセージあり●フィールドでは思わぬアイテムも手に入る！●各ワールドの最後はそれぞれ敵ボスによるピクチュアクイズ。






キレイすぎて、問題続出。
頭を悩ます問題は、目にも楽しく、
美しく。キレイな画面で6ジャンル。
救い出したい姫君は、思わずウフフ。
目にも楽しく、悩ましく。
脳がたっぷり汗をかく、
難問奇問が山積みだけど、
インテリ勇者の名にかけて、
俺は行きます。行ってきま〜す♪
株式会社タイトー
東京都千代田区平河町2-5-3
TEL.03-3222-4888

まぶしいほほえみが、今ファイトに変わる

クライムファイターズ2

CRIME FIGHTERS 2

4人同時プレイ筐体で燃えるのだっ!

2年前、個性バシャバシャあふれる敵キャラクターたちとムヒョヒョな半乳看板で巷をにぎわせたあの「クライムファイターズ」がパワーアップして帰って来た!

▼▼俺たちの名はコブラズ正統派のギャングさ!

ここデッドエンドシティは、圧倒的な力を持った暴力集団『デッドエンドギャング』によって支配されていた。だが彼らのボス「ファウスト」はさらなるテリトリーの拡大を目論んでいたが、彼の野望の前に立ちはだかる者たちが現れた。『コブラズ』。少数ギャング中、最強と噂される彼らは「ファウスト」の送り込んだ刺客を次々に倒していった。手を焼いた「ファウスト」は『コブラズ』のメンバーである「ホーク」の妹「ケイト」を誘拐し、『コブラズ』抹殺を企てた。そして今、怒りに燃える『コブラズ』と『デッドエンドギャング』の最終抗争が幕を開けた。



▼▼1人より2人がいいさ2人より4人がいい

クライムファイターズ2は2Pバージョンと4Pバージョンがあります。

4Pバージョンなんですが、なんとコナミからついに4P同時プレイ用筐体が発売されるのです。

これでガントレット筐体がないお店でもパーティプレイに燃えることができますね。

ちなみに、4Pバージョンはそれぞれのプレイヤー位置でコインを入れてキャラクターを選択します。2Pバージョンではコイン投入後にキャラクターを選択できます。



でもってコレが4人同時プレイ筐体のイラスト。ホンモノは少しデザインがちがいます。

▼▼基本操作法

8方向レバー+2ボタン。レバーで自機を移動させ、Aボタンでパンチ、Bボタンでキックをくり出します。

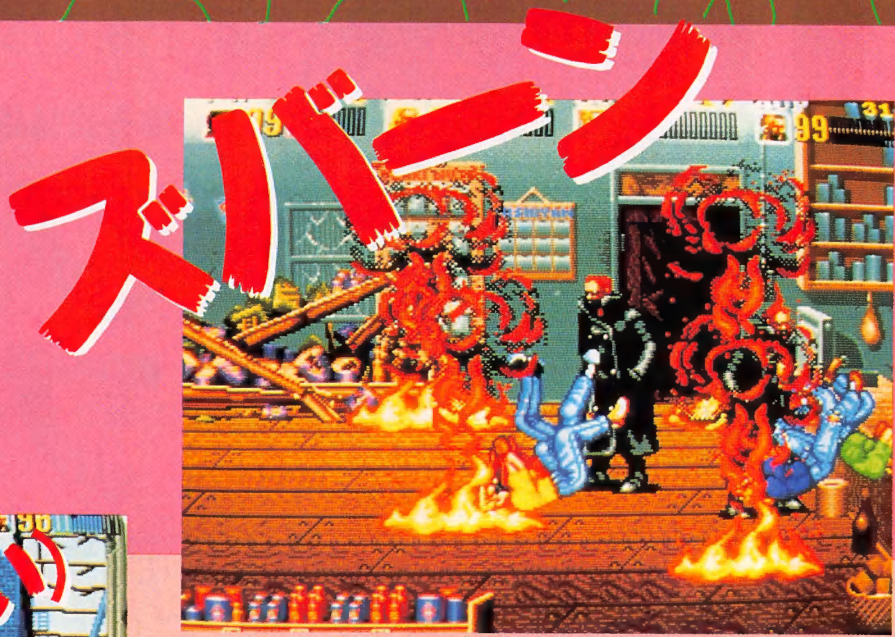
また、A・Bボタンを同時に押すことにより、スペシャルアタックができます。

もちろん前作同様、レバーとボタンの組みあわせで様々な技が出せるようになっているのでイロイロ試してみてください。

(古葉美一)



やはり出ました、犬! そして背景のル○ペン!



うおっ、この黒い男カッコイイね。店内はもうグチャグチャ。



まん中のあんちゃんもイカス! 満員電車にゃ乗るなよ!?



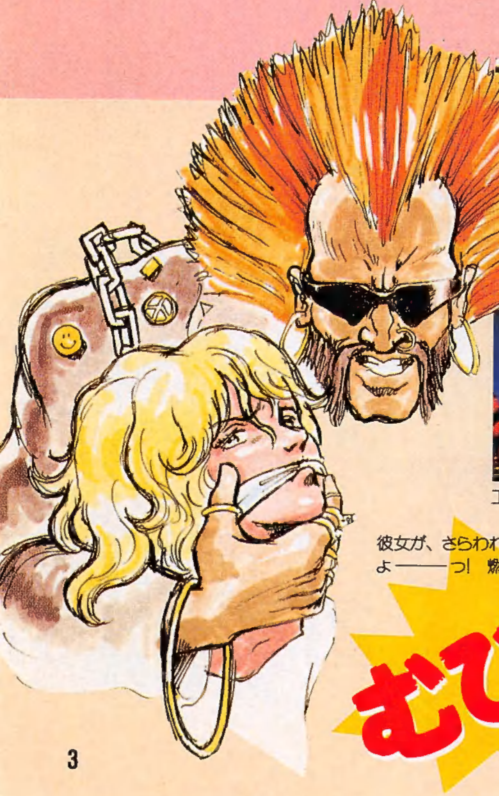
バイク野郎にはこれでも食らえ!



工場みたいな所。ニューハーフとか出てこないだろうなぁ…ドキドキ。



肉を取ってライフ回復だ! でも変なヤツが邪魔っス———!



彼女が、さらわれたケイト。むひょ———っ! 燃える!

むひょう!!



日系人ジョー大杉もこのとおり。

Cross Blades!

ならば私はつむじ風の"目"となろう……

クロスブレイズ

このグラフィックの美しさ、美術（背景）のセンスは驚嘆の一言に尽きる。敵をなぎ倒す楽しさを味わえる良質（しかし熱い）ゲームだ。

スムーズかつなめらか

大型のキャラが実になめらかに動き、大迫力を生み出している。特にデカイキャラばかりでなく小さいキャラもよく動き、細かい芸を見せてくれるのだが、その中でも一番芸当の多い主人公たち。

彼らの名は、小柄ですばやく、上下に攻撃範囲の広い"電光の剣"の使い手ロイと、図体がデカく見かけどおりのニブさだが、やたらと射程距離が長く、ダイナミックなオーバーアクションで多くの敵を一度に蹴散らす"魔石の槍"使いアーノルド。



群がる醜鬼のただ中で、光輝閃く電光の剣。その使い手ロイだ。



初心者はロイで、慣れてきたらこのアーノルドで。

プレイヤーはこの2人のどちらかを選んでプレイ。2P同時もできるので、どちらを取るかは話し合いで決めてくれ。

さて、ロイもアーノルドも敵の攻撃をくらうと画面下の体力ゲージが減少していき、これがゼロになると1ミス。ストックが底をつくとゲームオーバーとなる。また、設定されているタイムがゼロになると"ごぼ"っと体力が減るので、こちらにも要注意だ。

ステージ数は全7面。各面の最後には見てのとおりの大ボスたちが、獲物を欲して待ち構えている。けっこう手強いのでアイテムと必殺技に頼ってみるか。



このような地形では落下に注意。ゲージが半分前後減少する。



このどデカモンスター!!最終面ではもっと驚く!!!

受けに始まり受けに終わる（本当は終わらない）

操作方法は、8方向レバーに2ボタン。Aボタンが攻撃で、Bボタンがジャンプ。

レバーは当然マイキャラの移動に使うのだが、ロイとアーノルドではかなりスピードに差があるぞ。また、攻撃中（というより、Aボタンを押した瞬間）レバーを素早く2回倒すと"連続攻撃"ができる。うまく左右にふれば前後を挟まれた時にカッコよく敵をやっつけられる上、群がるザコを蹴散らしながら怒濤の快進撃で突き進む際、絶対必要なテクニックだ。



剣(槍)を振り終えた後、レバーを1回倒すだけでもOK。



前後攻撃ができるとこのような場面もラクに抜けられる。

まわりをすっかり囲まれてしまった時などにも、レバーを左右にふり回しながらボタンをたたいているだけでけっこう切り抜けられる（こともある）ぞ。左手が疲れるのが難点か？

さて、次が問題の受けてからの攻撃。ゲーム名にまでなっているだけあって、習得しないとクリアは絶対不可能だ。



鉄球炸裂！槍で受けて鉄球で2匹まとめて地獄送り。

やり方は、敵の攻撃に合わせてAボタンを押す（つまり武器と武器をクロスさせる、ぶつけあわせるようにする）と"防御"となり、ここで初めて"もう片方の武器"が使用可能となる。ロイは左手の小剣、アーノルドなら同じく左手に持つ鉄球だ。そうしたら、プレイヤーが防御姿勢のうちに攻撃ボタンを押せばいいだけ。

最初はタイミングが難しいかもしれないけど、通常攻撃よりも強力なので（アーノルドは特に）、ゲームを始めたらすぐに練習を始めよう。

STORY

進行する闇の軍団に、人間たちはなすすべもない。



――〈少女エミリア〉――魔王封印の呪文を伝承する唯一の人物だ。しかし、彼女が魔軍に捕えられた今、人々は脅え立ち上ろうとはしなかった。

…彼女に想いをよせる少年〈ロイ〉。エミリアの兄〈アーノルド〉。2人は彼女を奪回すべくダストストーム砦へ侵入する。

彼らの魔軍との戦いは今、始まった。



敵が攻撃しようと構えたらボタンを押す。かなり早めのほうがやりやすいと思うぞ。

以上2つの技がロイとアーノルドの必殺技（?）だが、他にもジャンプとの組み合わせで4種類の攻撃ができる。

ジャンプ中にAボタンでジャンプ攻撃。攻撃力はかなりあるので対ボス戦で多用する。

ジャンプ中にレバー上＋Aボタンで上突き攻撃。使う場面などあるのだろうか?

ジャンプ中にレバー下＋Aボタンで特殊攻撃。破壊力はあるが無理してやる必要はないと思う（ジャンプ攻撃と受け・受け攻撃があるから）。

受けた後ジャンプ＋Aボタンで、もう片方の武器による空中攻撃。これも無理してやることないと思うけど、アーノルドが空中で鉄球ふり回す様はカッコいいぞ。

と、これで攻撃パターン、操作方法はすべて説明したけど、連続攻撃と受け・受け攻撃は絶対覚えておこう。連続攻撃がノーマルな攻撃であると位置づけたほうがいい。炎やレーザー以外はすべて受けられるのもお忘れなく。

アイテムはすべて道端に落ちてる壺を壊すと出現する。

○生命の水……体力回復
○黄金像……＋5000点
○王冠……＋3000点
○水晶……＋1000点

このゲーム、現段階では残タイムが非常にシビアなので（最後の忍道みたい）、連続攻撃でどんどん進んで行ったほうがいいのかもしれない。とりあえず自分の目で見て驚いてもらうしかないな、こりゃあ。

みんなアーノルド使おうな!

（かる）



受けたらすぐにもう1度ボタンを押す。



敵が武器を振り上げたらボタンを押し……。

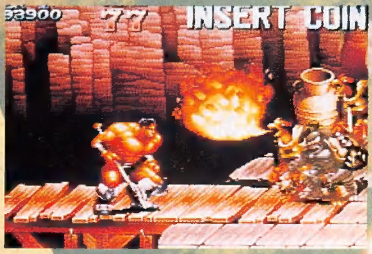


当然ロイよりアーノルドの方が射程が長い。こいつは1面ボスだが、これだけで……。


この攻撃は2人共通だ。ピカッ


ということは、リーチの短い↙


↘ロイはこの攻撃で1面は…。



リーチの長いアーノルドはともかく、ロイはこの炎に苦戦必至。



空中戦だってある。落ちたりしないから安心して戦えるのがいいね。虫さんだぁれ?



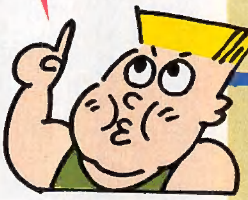
STREET FIGHTER II

コレや!コレでんがな!!

最新トレンドパターン パートII



石井ぜんじ



役立つパターンからお笑いパターンまで満載

リュウ・ケン編 トレンド

めざせ昇龍拳マスター!

昇龍拳がまだ完璧に撃てない人は今も多いと思う。ここで、昇龍拳を撃つコツを説明しよう。

昇龍拳は、右↓下↓右下とレバーをすばやく入れてパンチボタンを押すと出る。しかし、右から右下の間にどこにレバーが入ってもかまわないのを知っているだろうか。

つまり、**右**↓右下↓下↓左下↓**下**↓**右下**と入れても極端だが昇龍拳は出ることになる。右から右下の間までの時間が短ければいいのだ。レバーをグルグル回しっ放しにしながらパンチボタンを連打してもたまに波動拳や昇龍拳は出る。

私は、右↓左下↓下↓右下とZの字を描くようにしている。Z字方式は出やすいと思うので昇龍拳を出しにくい人は挑戦してみよう。

昇龍拳対ダルシムパターン

ダルシムに星かヒヨコを出したらすかさず小の昇龍拳。2発当てたら着地と同時に昇龍拳を連発し倒す。1回目の昇龍拳のあとダルシムはヨガフレイムを出そうとしてきて昇龍拳が当たってしまうのだ。



昇龍拳に反応してヨガフレイムを出そうとするところに昇龍拳。

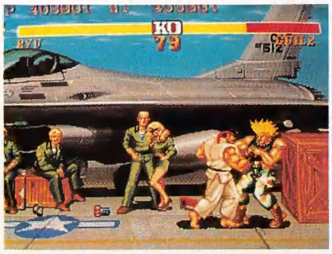
昇龍拳対ガイルパターン



ガイルの2回転足払いに昇龍拳をあてる。



サマーソルトを空振りして落ちてくるところをまた昇龍拳。



昇龍拳が1000点で2発入り、星が出たらジャブ昇龍拳。

ガイルには昇龍拳だけで勝つ方法がある。まず、しゃがんで中パンチなどでガイルに2回転足払いを出させる。

そうしたら足払いに昇龍拳を当てる。するとサマーソルトを必ずうってくるから空振りして落ちてくるところを昇龍拳。昇龍拳が当たるとほとんど星が出るので、そこをジャブ昇龍拳（対戦禁断の技参照）。星が再び出たら昇龍拳で終わりだ。

昇龍拳対バイソンパターン（昇龍拳投げ）

まずバイソンを画面の端に追いこむ。そして大の昇龍拳を撃つとバイソンがなぜかぼーっとしているのでそこを投げる。これを繰り返す。不思議なパターンだ。

また、バイソンを画面端に追いこんで投げ、立ち上がる直前に波動拳を当てないように撃つ。するとリュウがバイソンにめりこみ、バイソンのジャブが体を突きぬけるが当たらない。こうなったらすぐ投げてしまおう。名づけて波動投げだ。

しかし、波動投げはアッパーなどはくらってしまうので全然確実なパターンではない。



波動拳を空うちすると場所が入れ変わる。ここを投げる。

昇龍拳対バルログパターン

これは攻略法というよりお笑い技だ。バルログをまず画面端に追いこみ、大の昇龍拳を連発する。これだけだ。

バルログはバク転を繰り返し、たまに昇龍拳に当たってくれる。もちろんやられる可能性もある。



バク転するバルログ。昇龍拳で押しまくれ。

対リュウ・ケン編 トレンド

リュウ・ケンのスキをつけ!対リュウ・ケンのパターン大集合!

リュウ・ケンはとても強い敵だが、意外なところに弱点があった。新しくわかった対ケンのパターンを紹介しよう。

リュウVSケンパターン
…波動拳すり抜け投げ

いったんケンを投げたりしてころばす。そうしたら立って小パンチを2～3発連打。その後すぐ投げる。うまくい

けばケンが波動拳を撃とうとしたところを投げられる。このとき、波動拳はリュウの体


なぜか波動拳を撃ってくるリュウ。


立ち上がるところを立って大げり。


波動拳を撃とうとしたら投げる。


1回投げたら2発小パンチを空振り。

をすりぬける。タイミングが難しいが決まるとかっこいいパターンだ。

また、リュウ・ケンに対して、起き上がる時に大のキック（ネリチャギ）をガードさせて投げるパターンがある。リュウ・ケンはネリチャギをガードするとその後、必ず波動拳を出してくる。それをとびこして投げるのだ。

ザンギエフVSケンパターン

リュウと同じように、ケンを投げたあと立って小パンチを連打する。1発小パンチが当たったらすぐつかんで投げる。1発小パンチが当たると必ず波動拳を出そうとしてくるので投げられるのだ。

また、ケンの近くでしゃがんで小パンチを連打していると、とびげりか昇龍拳をしてくる。そこをパンチなどではたき落とすだけでパーフェクトが可能だ。


立って小パンチを連打。一回当たったら投げる。

ダルシムVSリュウパターン

ダルシムでリュウに対しても面白いパターンがある。リュウVSケンのネリチャギ（2段蹴り）パターンと似ている。まずリュウを投げたら起き上がるときに頭突きをする。リュウはガードすると必ず波動拳を撃ってくるから、すかさず大のスライディングで倒す。これを繰り返すのだ。このパターンもかなり有効だ。


立ち上がるところを頭突き。リュウにガードさせる。


次にくる波動拳をスライディングでかわしつつころがす。

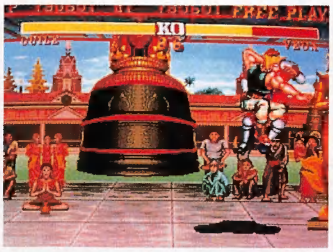
空中戦の鬼となれ！ガイル編トレンド

空中投げ2000点を狙え！

ガイルの空中投げは通常1500点だが、落下中のパンチボタンでの空中投げは2000点入る。しかも、この空中投げは相手の体力が減ってくると威力があまりなくなるのだ。1本2000点空中投げだけで9回は入る。計1万8000点だ。

また、2000点空中投げは難しいが、本田に対して中キックから空中投げは楽に決まる。また、サガットを1回ころがしてからジャンプでとびこし、空中投げも可能だ。

ベガに対しては、頭上に乗っかりに来た後は必ず空中投げが決まる。これも覚えておこう。


ベガの乗っかりを防御してすぐに飛べば空中投げができる。

VSベガ…とにかく勝つ！セコい確実な勝ち方

前回トレンドパターンに載せた振り向きサマーソルトパターンは、できる人には確実だが、難しいという意見も読者から聞かれた。そこで、とにかく勝つセコい倒し方を紹介しよう。

スタートしたら画面の端に行き、しゃがんで待つ。近づいてきたらしゃがみ中キックでとばせ、ベガが斜めに飛んできたら立ち上がって中キック。なさけない蹴り上げキックが頭上から落ちてくるベガに見事に決まる。

ベガが垂直ジャンプのときはできないのでガードする。また、この中キックはかなりタイミングを遅らせて出さないといけないので、この2点にだけは注意しよう。


強い。対空兵器中キックでベガを撃墜する。

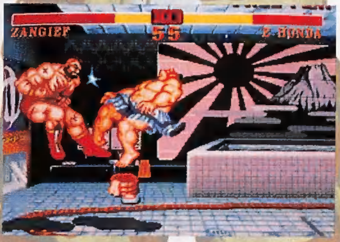
こんな倒し方もあった！対本田お笑いパターン

E・本田、ただ倒すだけではつまらない。せいいっぱい笑えるパターンで倒してしまおう。

笑えるのはブランカの対本田小キックパターン。立って小キックを連打しているだけで勝てることが多い。パーフェクトも可能。ただし、ジャンプしてくるモードになってしまうとやられてしまう。

また、ザンギエフでしゃがんで中キックでとばし、空中で垂直ジャンプ頭突きを決めるパターンもある（頭突きはレバー上で中・大パンチ）。


おちょくりの小キックだけで本田を倒すことができるぞ。


ほとんど使うところのない頭突き。せめて本田には使おう。





いま、最強・最速の敵を迎え撃つ地獄のエア・バトル!
TURBO
ターボフォース
FORCE
TM
3人同時プレイもできる!
闘え、君は孤独じゃない。
闘神
BLAZERS
とうしんブレイザース
TM
MARK
●おわび●
7月号で予告しました
「メタルラビット」は、
発売が延期されました。
謹んでおわび致します。
ビデオシステム株式会社
本　社 〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1 TEL075-723-0358(代) FAX075-723-0368
東京営業所 〒108 東京都港区芝5-11-2橋本ビル2F TEL03-3452-5677 FAX03-3452-5520

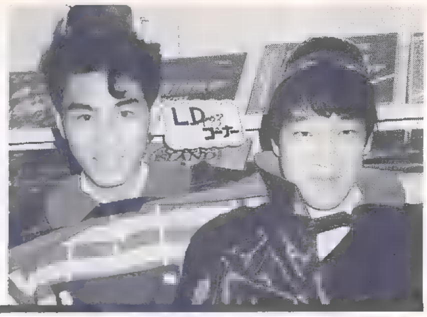
CONTENTS〈目次〉

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

GAMEST

9 No.62 September 1991

C・C店長としおっぴー。何かと悪いウワサが後を絶たない2人ですが(ウソ)、ついに、ゲーマントになりすまして、あらぬことを…と見えるでしょうが、実は違います。この雄姿は、ゲ屋でのSNKフェアのときに撮ったもの。盛りだくさんの企画で大成功のうちに終了したSNKフェアですが、この2人はいまだにマントを着たまま夜の街を徘徊しているという。



夏休み! たっぷりストII やりまくり

VS コンピュータ編

対戦プレイ編

クーラー全開!! ガシガシ!ミンミン大攻略

ニューゲームチャンプ

好評連載

広告掲載ページご案内

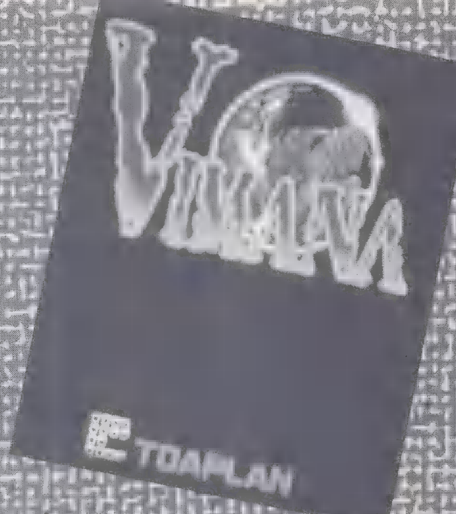
ゲーメスト9月号

めざせノーミス！

VIMANA

ヴィマナ

©東亜プラン/テクモ



最終の熱い戦いのために、死なずにたどりつけば、あとは押しで抜けられる。最後の最後でボンバーが残っていれば展開が楽になるぞ！

シューティングを楽しもう

最近のゲームは、どちらかというと一般にあわせた難易度のゲームが多くなってきている。

シューティングゲームがうまい人には多少不満はあるだろうが、シューティングが好きなんだけど腕に自信がない人にとっては、いいよね。ゲームして先に進めるというのは、やはり楽しい。

そんな気持ちにさせてくれるのが、このヴィマナ。

それなりにうまい人なら、初プレイで1周してしまう。

連射装置がついていれば、初心者でも2面にいける！

比較的、難度が低いのでなんとかなってしまう。

でもしっかりした攻略をもたずに1周するというのは、けっこうつらかったりする。

硬い敵が多いからねえ。

2周目以降ってどうなるの？

このゲームは、1周で終わらず、ループで、何周もできる。

しかし、先の周へ進むほど難しくなっていく。

どのように難しくなるかというと、想像しているとおり、敵が硬くなる、敵の弾が増える。

1周目では、ため撃ちでもかなり対応できるが、2周目ぐらいから連射が重要になってくる。

3周目くらいからは、連射装置がないとちょっとつらい。

長くこのゲームを続けるためには、結局、連射装置がないとダメみたい。

1000万点を狙うとすると

上級プレイヤーは、やはり1000万点を狙ってくる。

このゲームは、それほど難しくないので、1000万点プレイヤーが続出すると思う。

中には、ゲームのランクをハード設定にして狙っているところもあるぐらいだ。

いざ1000万点を狙うとなると、どのぐらいで出るか。

1周目で130万点ぐらいとれる。2周目以降は、ボーナスを取りのがすことがなければ、硬い敵のことも考えると、楽に150万は超えるのでは。

すると、7周目後半で達成になるだろう。

効率がよければ、7周目前半にはできるかもしれないね。

ヴィマナを楽しもう

私もあまり(全然に近いが)シューティングは得意じゃないけど、シューティングは好き。ドライブゲームとかがなかったら、今ごろもっとうまかったかも。

まあそれはいいとして、今回の攻略では、1周目を確実にできないプレイヤーのために、1面から5面までは、ポイントになるところを押さえて、6面に関しては、マップ付きで説明します。

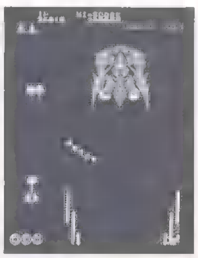
硬い敵がやはり死ななくするための障害になるので、これらの出るところを覚えてください。

それでは始めましょう。

STAGE1

●スタートして少し進むと、両側からラグビーボール型の敵が計2台出る。このとき、まだショットは2段階目なので連射で対応する。

●中ボスは、ボーナスをとったらすぐ出ることを頭に、下方で、左右に大きくよけ、レーザーを撃ってきたら端にいけば大丈夫。



●後半に入ると連射しながら進む。硬い敵が連続するからだ。

●ボスへきたらひたすら連射。

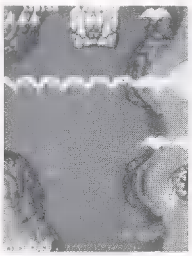
一応ため撃ちでも倒せるが、倒すのは早いほうがいい。ボスの弾をよけるときだが、微調整しながら中でよけよう。



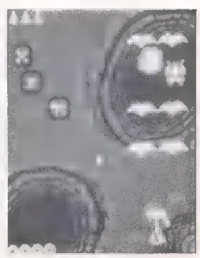
STAGE2

●2面に入ってしばらくは、中央下で撃っていると、とても安全だ。

●レーザー砲台を速攻で壊し、硬い戦車を接近して撃ちにいこう。誘導弾は、∞（無限大）を描くようによけるといい。

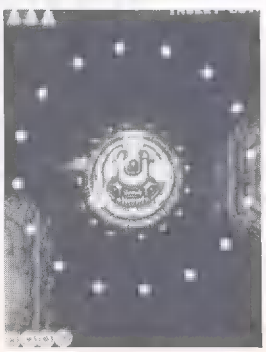


●クレーターからの敵だけに集中し、弾切れをしないように連射し、正面に入ろう。



●岩の谷では、青色の硬い敵が続出。中央下にいて、弾を撃たせてから正面にいき、連射しよう。

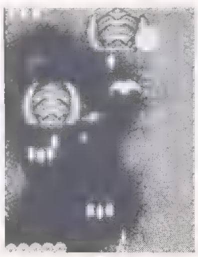
●ボスは、ボスの中に入って連射で倒す。左右どちらかにずれてないとだめだぞ。



STAGE3

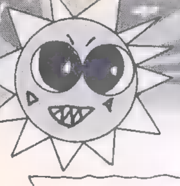
●この面の最初から硬いのが続出。とにかく連射し、ザコを身につけさせないこと。

●左右に動きつつ2台。こいつは、中央下で連射していて、3連の弾を撃たれたら少し右へよけて、また中央にもどるだけでいい。



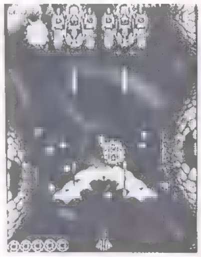
●水上へ出たところでは、両側から船が出る。左、右と覚えておくといい。

●間隔をあけて硬いのがくるが、最後に2台並んでくるの

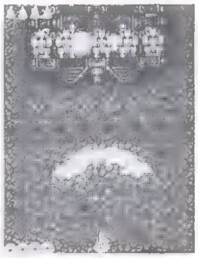


STAGE6 攻略！

がいる。出現して、敵の弾で押されてきたところでボンバーを使用しよう。



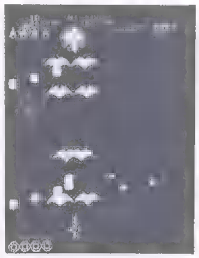
●地中から出現し、レーザーを撃ってくるやつは、なんと中央下で小さなため撃ちをしているだけでも大丈夫だ。



●ボスは、連射のみ。早めに両側の砲台を壊すこと。中央からの弾は、一番端までいくと、角度がつくので、間を抜けられるようになるので、このとき、切り返しをしよう。

STAGE4

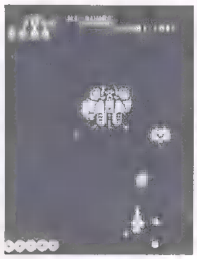
●左右から出てくるやっかいな敵（スローな弾をバラまくやつ）は、連射して比較的多く出る左側中心に撃っていると楽。



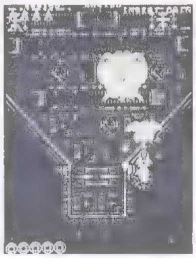
●浮遊機雷は、ため撃ちせず、連射していき、変な方向からの撃ち返しを出さないようにすること。

●通せんぼしてくる敵は、本体が出てきたところで1発ため撃ちをして、正面に入って連射するといい。

●出てきたらとりあえず真正面に入り、連射。そうすれば、最初の弾には当たらない。



●巨大戦艦の上では、上からの硬い敵を中心に撃つ。出現と同時に正面に入り、連射だ。



●メインエンジンらしき敵は、完全に見えてからでないと当たり判定がないので、それまでためておき、見えたら撃ち、あとは連射をしよう。

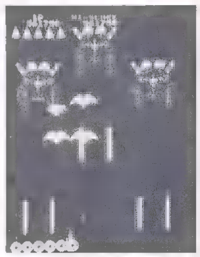
●ボスは、撃たずに逃げるほうが100倍安全。最強のショットでは、撃ち返しが多くなってしまうからだ。一度試し撃ちしてみるといいよ(笑)。



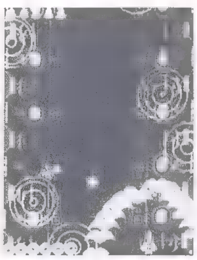
STAGE5

●5面までで難関がここ。ボンバーが7個以上あるときは、1発使ったほうがいいだろう。よけ方は、ため撃ちしながら、中央にいるといい。真横からのやつに特に注意。

●上と、左右から計3台。並ぶまで撃ってこないから、それまでに、間に入ろう。あとは連射だ。

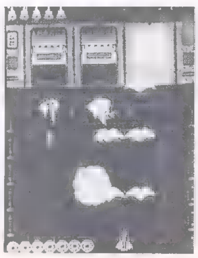


●ザコハッチのレーダーには、なるべくひっかからないように通る。もしひっかかったときは、すぐ開いたハッチを探し、正面に入り連射しまくろう。



●柱状の敵は、連射しながら進む。3方向に撃ってくる弾に注意しよう。

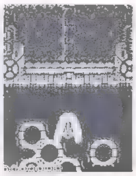
●3つ並んだザコのハッチ。2ついっぺんに撃つようにして、残りの1つは無視する。ザコがきても、ショットの横幅で撃つことができるからだ。



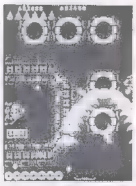
●なめくじ型の敵は、初めは重なって連射。すぐ離れて、残った後部を連射で壊そう。

●左右からザコが出てくるが、中央下でため撃ちしていれば押されることはないぞ。

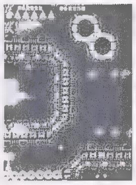
●ボス。楽に壊すのなら、片側だけ相手に、片側のシャッターと、中央の急所にも当たるよう撃つ。片側から撃ってくる弾は、撃たれたら端に逃げるようにすれば大丈夫。



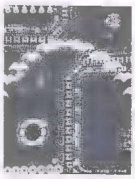
多数の穴からの砲台地帯を抜けるとハッチへ。さらに[illegible]の奥深くへ。



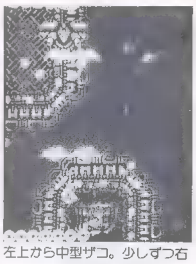
さらに砲台地帯が続く。中央近辺でため撃ちし、次の敵に備えよう。



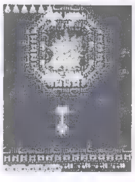
左端にレーザー砲台。とにかくこの砲台を先に壊そう（速攻でね）。



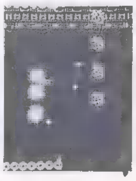
画面外からの地上、空中のザコが出現。ため撃ちして押していこう。



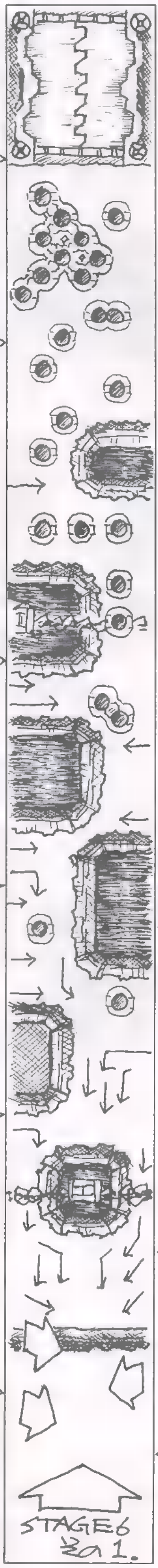
左上から中型ザコ。少しずつ右へずれる。中程度のため撃ちを撃つ。誘導弾を撃ってくるが、1回よければ大丈夫。

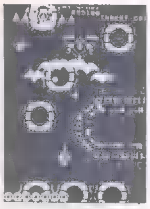


一度ため撃ちでザコを一掃し、レーザー砲台の正面へいき、連射だ。



左、右、左とザコ出現。ため撃ちよりも正面に入って連射をしよう。

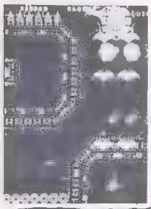




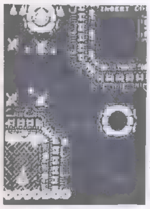
中央上から、左から順に1台ずつ中型ザコ。小さなため撃ちで倒す。



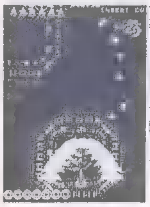
穴からの砲台を中心にして、両側から出現するザコを、ため撃ちで倒す。中央下で、砲台からの弾をよけていく。



地上のザコに加えて、穴から砲台が出現。砲台の正面でため撃ちだ。



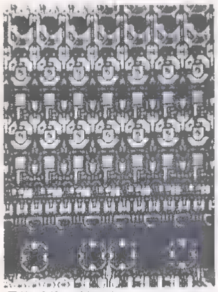
画面外に続いている地上からどんどんザコが出てくる。まず左から。



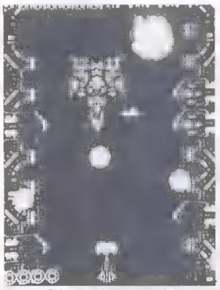
両側から、地上にもザコが出現。中央下でため撃ちで散らす。



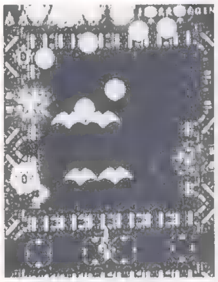
地上にはザコがどんどん出現してくる。こいつらをいちいち追いかけていてはめんどうなので、ため撃ちで一掃。



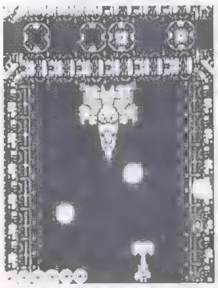
最後（ボス手前）のところで横からレーザーザコ。こいつのレーザーって意外に速いのでしっかりよけること。



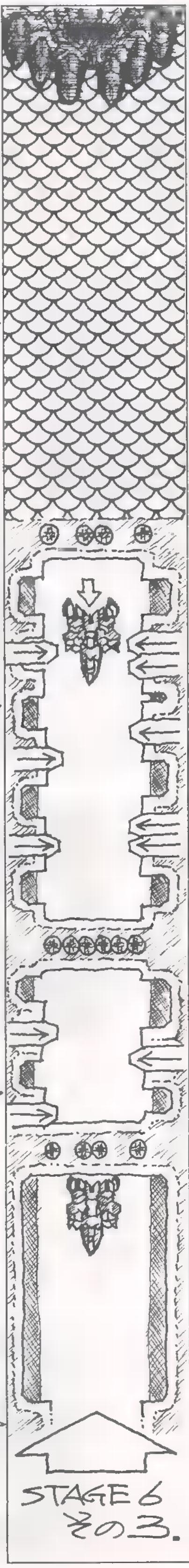
そして2台目の大型ザコ。押されるまでボンバーは使わず、ひたすら[illegible]ち込む。押されてきたと思ったらまず1発ボンバーだ。なるべくねばったほうが2発目を有効に使えるぞ！

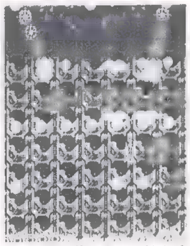


横一列で砲台が並んでいる。これが出現したところでボンバーの2発目を撃つといい。最後のところできついのがここなので、もしボンバーがいっぱいあるならばもう1発使おう。

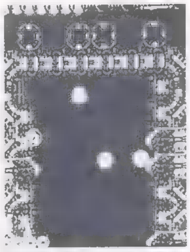


中央上から問題の大型ザコ。[illegible]下からのザコは無視し、大型ザコ中心に連射。少し進んで、レーザー砲台などが出てきて押されてきたところでボンバー。2発使おう！

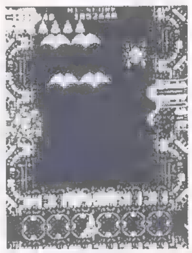




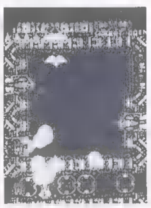
そして最終ボス。いっぺんに全部は出てこないが6カ所のうち、2カ所ずつのびてくるので、1本ずつ連射で壊していく。このとき、下からの[illegible]の弾の間に入る。あまりに下だとよけられないが上にいきすぎるとぶつかるので中央よりやや下で撃つ。



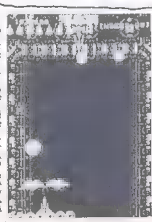
横一列の砲台4台が出る頃に、2発目のボンバーを使用する。多少撃ってきてから使ったほうが、使った気がするが、そんなことしててもし死んでしまうと、2周目の最初がつらい。



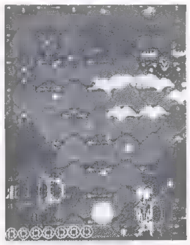
両側から出現してくるレーザー砲台を中心にここは連射していく。いきなり左右からザコが出てくるので、そいつのレーザーに注意だ。



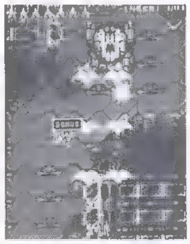
両側からレーザー砲台が続々砲座につくが、ボンバー中なので安全。



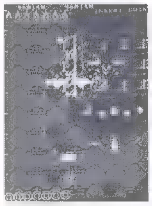
まず左下からザコが上へ。ボンバーゲージの4つ目の上で倒す。



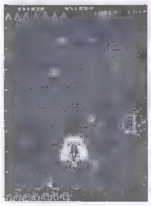
地上にはザコがたくさん！連射してどんどん消していく。そこに右上から中型ザコ。地上のザコの弾に十分気をつけ、中型ザコの下へ。



中央上から戦車。中央付近で上からのザコといっしょに連射をして倒していけば大丈夫。誘[illegible]弾に気をつけよう。



右上から中型ザコ。こいつは、左へ[illegible]ちながら移動する。忘れるな。



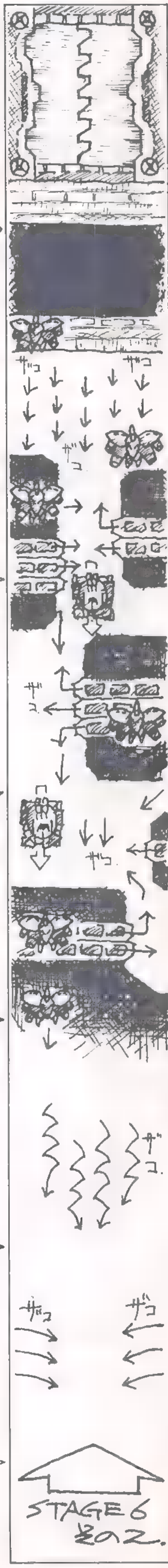
戦車を壊している途中で右上からザコが出[illegible]。覚えてないと危ない。

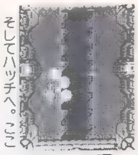


前の中型ザコと同じ。こいつはなるべく早く倒し、次を楽にしよう。

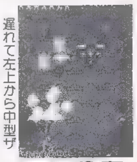


当たると突っ込んでくるザコ。ここは連射して進むのが安全だろう。





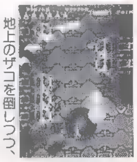
そしてハッチへ。ここのハッチに入れば最後の戦いが待っているぞ。



遅れて左上から中型ザコが出現する。押されるようならボンバーだ。



左上から中型ザコ。距離をおいて連射していればかなり安全なはず。



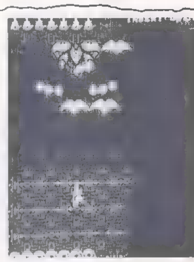
地上のザコを倒しつつ、右から出現するザコを[illegible]す。ため[illegible]ちでね。



一斉にザコが上から出[illegible]。ここは連射をしながら、左右に動き倒す。



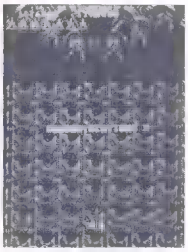
左上から[illegible]い戦車。出現したところで1度撃ち込み、1回誘導弾をよけるためとザコを撃つために右へ逃げる。よけたらまた戦車へ。



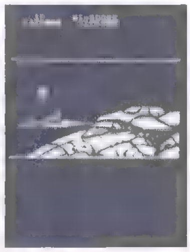
左上から出現し、右へ動く中型ザコ。バラまく弾をやや正面の位置から[illegible]して いっしょに動き、弾をよけよう。

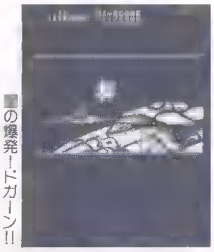
最終ボスを倒すとエンディングだ

最終ボスの6本の触手を壊すと、画面が止まり、文字が出る。


よくがんばりました！

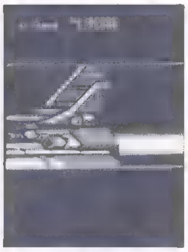
「1周、ご苦労さまでした」止まっていた絵が、フェードアウトしていくと、このゲームのストーリーと結末を見ることができる。


おやっ?もう1機いますねえ。

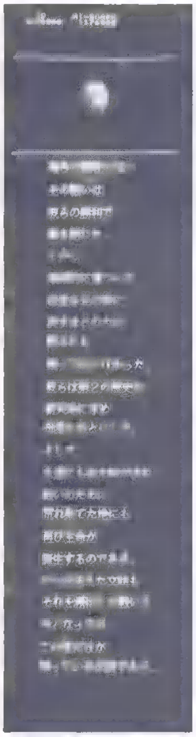

の爆発！ドガーン!!

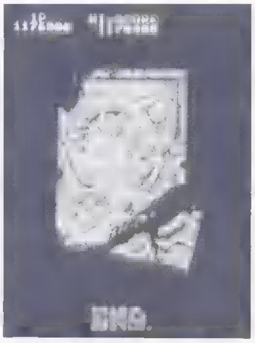
それと同時に、自分の飛行機の絵も見られる。

新しい土地を求めて、新しい旅を始めるのであった。


新しい土地を求め、新しい旅へ…。

最後に石板がでる。「END」しかしこのゲームはループゲームなので、2周目が始まるのであった。


エンディングで流れるこのゲームの歴史だ。


「END」…。


そして次の周へ。がんばるかのお！

2周目に入ると

まず敵の硬さが上がる。これは、先の周にいけばいくほど硬くなるようだ。

2発撃ってくるのもいる。

ゲームの展開としては、ため撃ちよりも、連射を多用することになる。

とにかく速攻で倒し、有利に進めることがポイントだ。

ちなみになんとか1周できるプレイヤーが2Pでプレイし、最強状態にできれば、もう負ける要素なしって感じ。

だって、ため撃ちでほとんど画面内をカバーできるもんね。

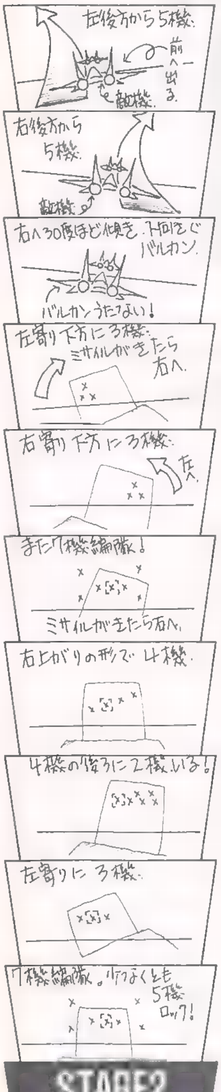
ストライクファイター

スロットルを使わず、

逃げずに撃てるだけ撃とう。

先制攻撃で有利に進むのだ。

ずるずる



◀⑩すぐやや左で下を向き⑨と同じことをする。速攻で落とさないと次の敵で弾切れするぞ。

◀⑨目前に出た敵をバルカンで落としたらすぐ上を向き、残りの4機をロックオンしよう。

◀⑧バルカンを撃たない敵機が後ろにつく。無視。やや右向きで下を向き、出現を待とう。

◀⑦左に3機。これもミサイルを撃ってくる。早めにロックし、次の出現を思い出すこと。

◀⑥右に3機。ミサイルを撃ってくることを忘れないこと。早めにロックしてからよける。

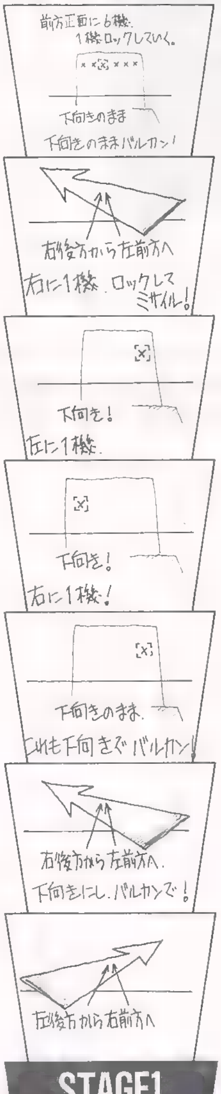
◀⑤また7機編隊。7機のうち最低でも5機は落とせるようにしないとね。7機全部は難しい。

◀④中央に4機。動かずに全部ロックできる。

◀③右上に4機プラス2機。あわてると弾切れするので、しっかりロックしてから撃つこと。

◀②左に傾きゆっくり3機をロックしていく。

◀①少し右に傾けて、中央の3機のあとすぐ右の2機をロック。そしてすぐ左の2機を追う。



◀⑦横一列に6機。弾切れしないようにロック、発射、ロック、発射を素早くやること。これも動かずにできる。

◀⑥右後方から5機でる。これはバルカンで撃つ。ほとんどラッキーパターンのノリだね。

◀⑤そしてまた右に敵機。これもそのままでロックできる。

◀④左に敵機。これもそのままでロックできる。

◀③真っすぐそのまま下を向いていても右ギリギリでロックできる。ロックしたらミサイル発射。

◀②レバーはそのままにしていると、右後方から5機。これも撃てる。

◀①スタートしたら、機首を目いっぱい下げ、バルカンを撃ち続ける。するとまず左後方から5機。全部撃てる。

自機の性質を知ろう

まずどんな動きをする自機なのかを頭に入れよう。

レバーを倒すと、一定のスピードで自機が動く。

めったに急旋回はしないので、気にせずしっかりよけることができる。

基本的にG−LOCのエキスパートと同じだが、多少、おそいようだ。

攻略上、動きの面で重要なことがある。それは、レバーを上に入れると自機は下を向き、地上に向かって飛ぶことになるが、少したつと、地平線よりやや高いところに向かって強制的に飛ぶようにもどされる。こうなったとき、もう一度下にいこうとするとき、一度上を向かないと下へいけないということを覚えておくこと。そうしないと、地上スレスレで飛んでる敵機を撃つとき、あわてていると下を向けなくなっちゃうのだ。

照準だが、とりあえずレンジ内に敵機が入ればカーソルが追い、ロックしてくれるが、やはり自分で敵機を追ったほうが、もっと早くロックできる。

でも左右に分かれている編隊をロックするときは、片側をレンジ内ギリギリに入れ、もう一方の敵機をロックしていき、次にロックしやすくなる、追わないという方法もある。

ミサイルのよけ方

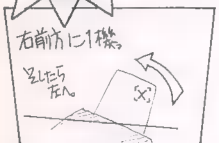
敵機によってよけ方を変えたほうが安全。

基本的に動いていれば当たらないことが多いが、ミサイルが飛んでくる方向へ飛んでいくときは、早めでなければいけないし、反対に逃げるときは、反対側に敵機がいなければいいが、いたら…。

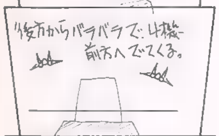
次に出現する敵機の方向を考えて逃げ方を考えないとね。

今回は7ステージまでやるが、とりあえず撃てるだけ撃つというパターンだ。

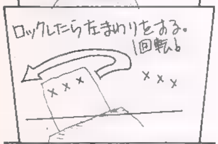
どこまで落とせるかな。



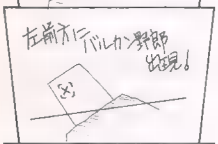
◀⑫右前方に1機。早めにロックオンする。ミサイルがきたら、左へまわりつつ逃げること。



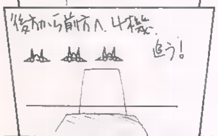
◀⑪すぐ後方からバラバラに4機。ここはゆっくりと1機ずつロックしよう。



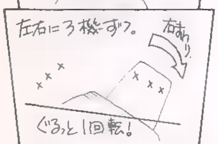
◀⑩ハの字型に左右に3機ずつ。やや中央寄りから左に向いていけば、左の3機と、右の1機をロックオンすることができる。



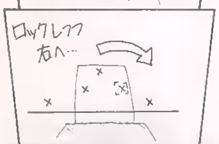
◀⑨左を向いていると思う。すると前からのバルカン野郎をロックオンすることができるぞ。



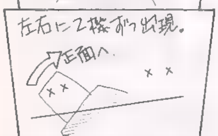
◀⑧後方から4機。なるべく右側にいる敵機から落とし、左側にずれていき、次の展開へ。



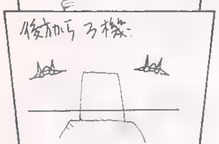
◀⑦やや左を向き、左側の3機のみロックする。ミサイルがくるので、右まわりで逃げよう。



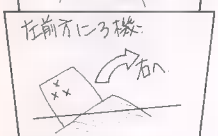
◀⑥一瞬だけ正面を向き、中央の3機をロックしたらすぐ左を向き、左の1機をロックする。



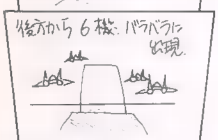
◀⑥左右に2機ずつ。左の2機だけロックしたら、ミサイルをよけるために右へまわろう。



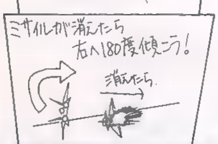
◀④また後方から3機。素早くロックして撃ち、かたづけたら、次の[illegible]のために左を向く。



◀③真左を向き、3機をロックしにいく。ミサイルを撃ってきたら、右へ大きくまわろう。

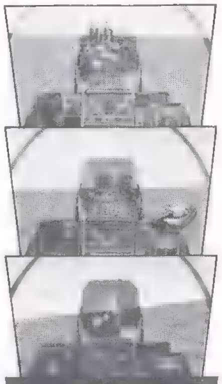


◀②後方からバラバラに6機。効率よくロックできるように、後ろにまわるようにしよう。



◀①ミサイルを撃たれる前に真左を向き、ミサイルが画面から消えたら真右を向き、ミサイルをかわす。画面が戻ればOK。

STAGE6

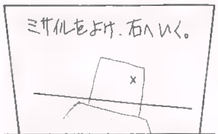


STAGE5

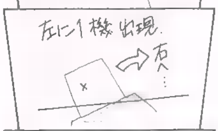
◀③最後のところで、右寄りに3機、すぐあとにやや下で左に3機。全部ロックする。ミサイル注意。

◀②工場と工場の間にいる砲台が見えたら、90度自機を傾けバルカンをよける。早く傾いたほうが安全。

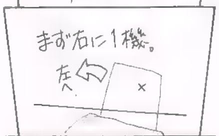
◀①一応バルカンでも下は撃てるが、パーフェクトとはいかないので、ミサイルを連射していく。



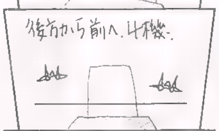
◀⑨2発目のミサイルをよけるため、左へ少しよけたらすぐ右からの1機をロックオンだ。



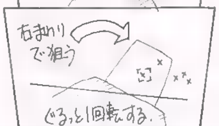
◀⑧左地上付近に1機。これをロックしたら、前の敵のミサイルをよけるため、大きく右へ旋回する。



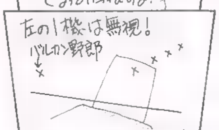
◀⑦右に1機。すぐロックして左下へ向かう。



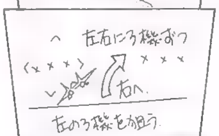
◀⑥後方から4機。素早く後ろに入り、落とす。



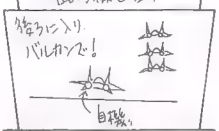
◀⑤すぐ右を向き、1機ずつでる敵を少しずつ右へまわりながらロックしていく。全部ロックしたらそのまま右まわりする。



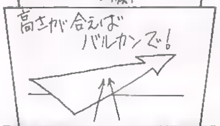
◀④左から1機、右に4機。左は無視し、右の4機をロックしにいく。撃たれたら少し左へ。



◀③左右に3機ずつ。左の3機をロックオンし、ミサイルを撃ったら右へまわり逃げよう。

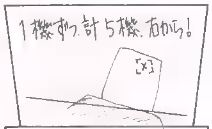


◀②やや右後方から縦に3機並んで抜かれる。すぐ後ろに入り、バルカンで撃ち落とそう。

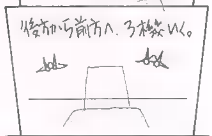


◀①中央にもどり、左後方から整列してでてくる敵を撃つ。真っすぐ前に向いて撃つように。

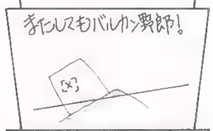
STAGE4



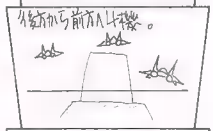
◀⑬右前方から順々に[illegible]。5機でてくる。順にロックするが、ずっと右まわりで逃げよう。



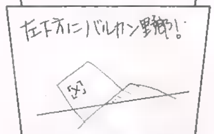
◀⑫そして後方から3機。あまり遠くへいってしまわないうちに、ロックオンするように。



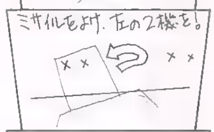
◀⑪すぐまたバルカン野郎。左を向き、ロックオンをすぐするようにする。バルカンの弾に注意。



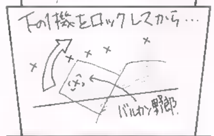
◀⑩後方から4機、追い抜いていく。1機ずつ後ろからロック、またはバルカンで落とす。



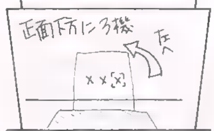
◀⑨すぐ左向きにし、左前方からのバルカン野郎をロック。バルカンのダメージをくらうな。



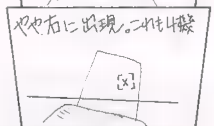
◀⑧ミサイルをかわしたらすぐ左の2機をロック。



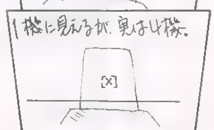
◀⑦上空に5機と、地上付近に1機。左を向いているはずなので、中央の3機と地上付近の1機はすぐロックできる。あと左の1機をロックする。少し右に動けばよけられる。



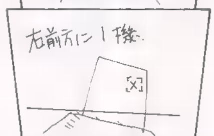
◀⑥中央に3機。1機ずつロック。ロックしたら、左へまわりつつ逃げる。



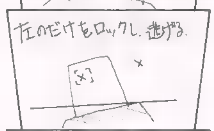
◀⑤少し右寄りにまた4機。これも1度に4発撃ち、ミサイルがきたら右に逃げ、次の準備。



◀④中央に1点だが4機の編隊。1度に4発ミサイルを撃ち、ミサイルがきたら右へ逃げる。



◀③右へいったところへ前方から1機。これをロックオンして撃つ。そして左へ逃げる。



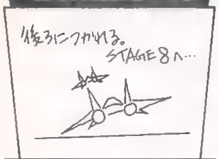
◀②左右に1機ずつ。左側だけロックする。ロックしたら右へ逃げ、ミサイルをかわそう。



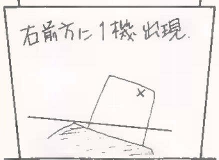
◀①前の[illegible]で弾切れしているかもしれないので気をつける。素早くロックオンして撃とう。

STAGE3

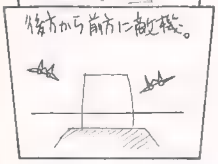
STAGE8へ



◀⑬残っている⑪の敵を撃っていると、追尾機が出現。最初は左、すぐ右へ向き、前方を見よう。そしてSTAGE8へ…。

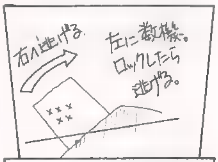


◀⑫右前方にバルカン野郎が出現。ここまできていると、けっこうダメージをくらっていると思う。早めにロックし、倒そう。

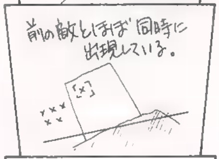


◀⑪後ろから次々に敵機が前へ飛んでいく。どんどんロックしていくが、次のバルカン野郎のことを忘れないようにする。

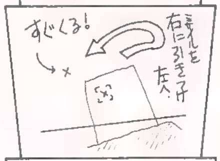
敵の出現を1枚1枚に表現してみましたが、どうだったでしょう。
だいたいこんな感じで頭の中で次の出現を覚えてプレイしているので、イメージしながらいくと覚えやすいと思う。
次回は後半の7ステージ分をやります。



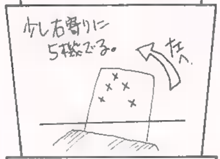
◀⑩⑧のミサイルをよけたら目前にいるので、とにかくどんどんロックオンしていく。ミサイルがくるので、右へまわろう。



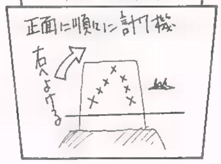
◀⑨⑧といっしょに撃っていると思う。スピーカーからの音を聞き、ロックする。



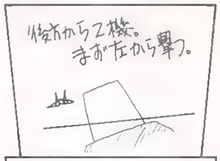
◀⑧⑦の攻撃をしている中で出現してくる。こいつのミサイルはすごくつらい。少しずつ右へ引きつけたあと、ミサイルがくると思ったら思いっきり右へまわる。このとき、後ろに追尾機がつく。



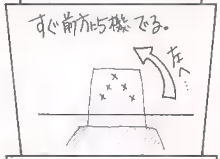
◀⑦右にすぐ5機。速攻でロックしていく。ミサイルがくるが、これは少しよけるだけでいい。左へ。



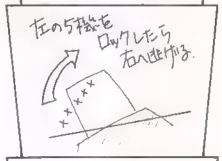
◀⑥正面に6機。順々にでてくるので、しっかりとロックしてから撃つこと。でないと次の敵で弾切れしやすくなる。



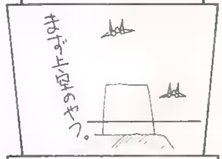
◀⑤後方から2機。左に向いているとすぐ1機はロックしやすい。



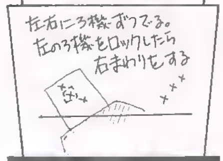
◀④すぐ正面に5機。これも素早くロックする。ミサイルがきたら左右どちらかによけよう。



◀③5機を素早くロック。あまり深追いせず、ミサイルがきたら右へ大きくよける。



◀②まず真上の1機をロックし、正面で残りの3機をロック。そしたらまた真左を向こう。



◀①前のを左によけた勢いでそのまま真左を向き、左側の3機をロック。ミサイルをよけるために図のようにすると安全。

STAGE7

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行
（9月号）

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	
希望する賞品の番号	

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

もういくつ寝るとゲーメスト大賞係 行
（9月号）

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

キリトリ線

もういくつ寝るとゲーメスト大賞

何と気が早い！とはおっしゃいますな。もうすでに9月号、そろそろ、なのです。そしてゲーメスト大賞も5回目という一つの節目ともいえるときにきています。そこで、ゲーメスト大賞を「世界のゲーメスト大賞」とすべく、みなさんにお聞きしたいと思います。下記の質問に自由にお答えください。

ゲーメスト大賞をご存知ない方のために

ゲーメスト大賞は、前年の10月（AMショーが起点）からその年の9月までに発売されたビデオゲームの中から読者のみなさんの人気投票で選ばれます。大賞のほかに部門賞として、特別賞・ベストシューティング・ベストアクション・ベストVGM・ベストグラフィック・ベストキャラクター・ベスト演出・ベストアルバム・編集部特別・好きなメーカーの各賞があります。くわしくは、毎年の2月号を見ていただきたいと思います。

キリトリ線

①賞の選び方は今のままの人気投票でいいですか。

②賞はもっと増やさなくていいですか。

③賞の発表のしかたは今のままでいいですか。

④そのほかにどんなことでもご意見があれば、どうぞ。

キリトリ線

◆GAMEST◆9月号プレゼント◆

◆87ページのゲーメスト９月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ：ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番よかったコーナーは？

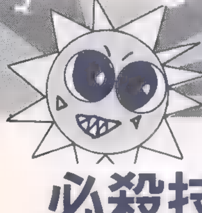
Ⓒ：おもしろくなかったところは？

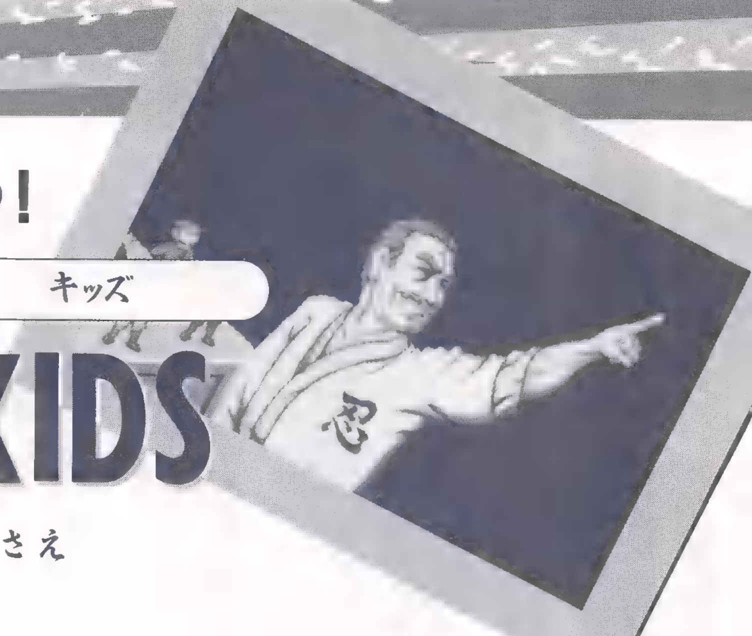
Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲームは？

Ⓕ：攻略してほしいゲームは？

Ⓖ：あなたのご意見ご自由に！（P.N.　　　　　　　　　　）
アイランドへの投稿もどーぞ。





必殺技〃無影斬〃で悪を討つ！

ザ　ニンジャ　キッズ

THE NINJA KIDS

無影斬とジャンプ攻撃のコンビネーションさえ修得すれば、全面クリアはしたも同然!!

文:カル　協力:J.を

無影斬で進め！

先月号の記事はいかがだったでしょうか。今回は最終面までいってみようと思います。

使用キャラは先月に引き続き、基本的に半蔵（青忍）とします。広範囲にわたる攻撃、そして無影斬（スライド斬り、同じ方向にレバーを2回いれる）が絶対的に強力だからで、初心者にもススメられるキャラだからです。したがって、どうしても他のキャラが好きな人や、やりなれた人は別のキャラでもいっこうに構いません。

ステージ・3

カストロを倒せ！

スタート地点にいる女性は、近づいて剣をふれば助けることができます。助ければ、何かしらアイテムを出してくれるので、以後、人が捕らえられていたら必ず助けましょう。

そばにあるバイクやドラム缶も破壊すれば何かアイテムが出ますが、爆発するので1発当てたらすぐに離れてください。そばにいると1ダメージ受けてしまいます。うまく使えばこの爆発を使って敵を倒すこともできますが、余裕のある人だけにしてください。

同じように、ところどころに立っている街灯や、たくさん置いてある土管なども、壊せばアイテムが出現します。が、ここで知っておいてほしいことがあります。全面共通していえることなのですが、破壊可能な物および、破壊はできなくても重なって剣をふればアイテムを出す背景（5面前半の茂みなど）などはすべて、敵キャラ(ボス含む)も壊してしまうということです。この場合、アイテムは出現しないので損をすることになります。5面前半の茂みの場合は、ゾンビが一度でも通過した場所からはアイテムが出なくなります。

これを防ぐ方法は？

破壊される前に自らの手で破壊する。まあ当然のことでしょう。もたもたして敵キャラの数が増えてきたらアブないです。



おわっと、これは悪い見本。

説明が長くなりました。先に進みましょう。

この面に登場するザコは色によって2タイプあり、赤いほうは恐るるに足らず、紫のほうは横に並ぶとジャンプ攻撃をしてくるので注意が必要。無影斬を連発していれば大丈夫ですが、敵が横一直線に並んでいたりする場合、無影斬を出した直後に大ジャンプで1回逃げるか、上下のバク転で逃げましょう。こうすれば、無影斬を出し終えたあとの一瞬のスキを攻撃されることも少なくなるハズ。これも基本的なことなので、他の面でも同様にしましょう。

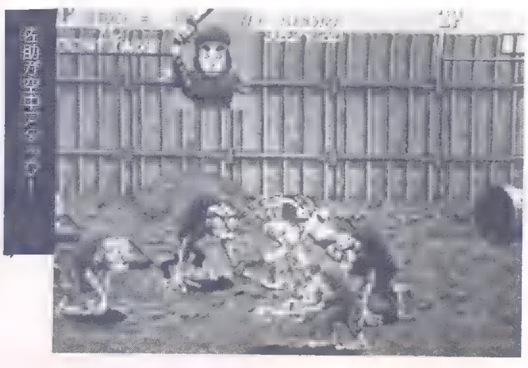
さて、画面下に2本目の街灯が見えて来たら中ボスの登場です。車に乗って現れるので、上のほうを進んでください。

この中ボスの名はジャイアン。闇の運転手で、ジャンピングヒッププレスでプレイヤーを押しつぶそうと追ってきます。ですが、無影斬の前にはザコも同然。そうでなくても、1発当ててはジャンプで逃げ…のヒット&アウェイで楽に倒せます。こいつでダメージを受けてしまう人は、無理な攻撃のしすぎと考えてください。

周りにある障害物から出るアイテムに期待するのもいいでしょう。が、くれぐれもバイクの爆風に当たらないこと。

ジャイアンを倒すとようやく工事現場の敷地内へ。

ここから右へ進んでいき、右斜め下へスクロールするまではザコがあとからあとから大量に出現するだけなので、無影斬や大ジャンプの逃げを繰り返して行ってください。



土管は普通に壊せますが、土のう(砂袋)は無理に壊そうとしないほうが賢明でしょう。これを意地になって壊そうとして、集まって来たザコにやられてしまうようでは私と大差ありません(何だそりゃ?)。

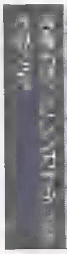
ちなみに、垂直大ジャンプ攻撃を着地寸前に出すと（タイミング絶妙）壊せます。

THE NINJA KIDS

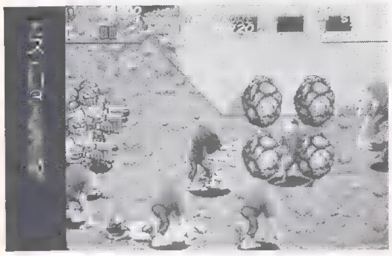


画面右下にあるのが鉄柱トラップ。

さあ、ザコをあしらいながら右に壁の見える所まで来ましたか？そうしたら、壁のレンガがむき出しになっている部分に注目しましょう。近づくと（スクロールさせると）その部分の壁を突き破って特忍"カストロ"が出現します。



画面はそのまま右斜め下へ進行しますが、おや？壁にはまだ2つレンガがむき出しの部分がありますね。ということは、そのまま進んでしまうとカストロが3人も出現してしまうことになります。カストロは特務忍群の[illegible]兵で、[illegible]関砲をふりまわし、弾を撃って攻[illegible]してくるので、一度に3人も出現されてはうっとうしいばかりです。



そこで、1人目のカストロが出現したら下へスクロールさせず、左右に無影斬（ジャンプアタック）を連発して倒してから進みましょう。

無影斬を連続して出すには、スライド中からレバーをガチャガチャ出したい方向に入れまくるといいです。

下まで行き、右に少し行くと上部に扉が見えてきます。

中からは新たな中ボス、肉体労[illegible]者の"モヒカン"が現れます。画面下部にある鉄柱のトラップを使ってダメージをあたえておくとお得でしょう。例によって無影斬かヒット&アウェイで戦います。基本的には2面の2人組と同様です。

モヒカンを倒したら、あとはこの面のボス、パワーローダー"マツモトXⅢ号"が待つのみです。わずかにザコが現れますが、対処法は説明不要でしょう。

さて、ボスですが、主にジャンプして地響きをおこし、その震動で攻撃してきます。ということは、ボスがジャンプして着地寸前に自分も跳び、そのままジャンプアタックを繰り出す、以上の動作でいいわけです。もちろん無影斬でも構いませんが、ジャンプ攻撃、無影斬どちらにしても止まった瞬間（着地した瞬間）は常に危険であると記憶しておいてください。



茜の忍法はこのボスには効果少なめ。

途中、片腕が壊れたらもう一方の腕も破壊しないとボスは倒せません。両腕の壊れた段階になるとボスのとび跳ねるスピードが早くなり、ダメージをくらいやすくなるので、忍法で一気にやっつけるのもいい方法です。ちなみに、2面ボスとこのボスには半蔵の忍法（水系）は多くのダメージをあたえ、茜の忍法（炎系）はさしたるダメージをあたえることはできません。

あせるとやられがちですが、非常に落ち着けばノーミスで倒せるボスです。気合ではなく落ち着きです。がんばってください。

ステージ・4
無影斬・命

この面もプレイの仕方は3面とほぼ同じ。そこいらにある破壊可能な物は壊される前に壊し、敵が近づいてくれば無影斬を繰り出す。

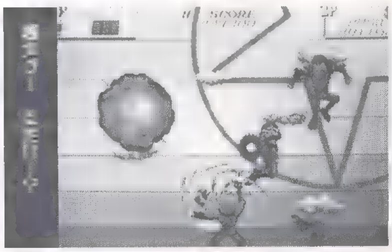
この面の主たる敵は悪忍者ですが、無影斬を出していれば敵が何だろうとたいして関係ありません。

このゲーム、とにかく動き回っていれば大丈夫なので（もちろん無影斬かジャンプアタックのこと）、無影斬→大ジャンプ逃げ、のコンビネーションを常に心がけましょう。

その先に進み、捕らわれている男女を助け、敵を全滅させると、飛び立つ飛行船の中へと戦いの舞台は移ります。

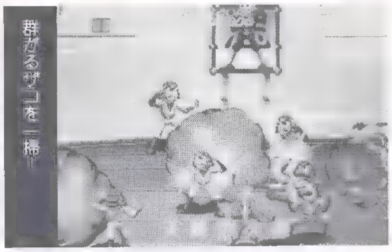
捕らわれている女性はたいてい無敵などの強力アイテムを出してくれるので、真っ先に救出しましょう。計10あるイスも一気にすべてかたづけます。そして、10人近く出現する悪忍者を無影斬と大ジャンプ逃げで一掃し、外へ。

ここは2面のビル登りと同じように上へ上へと登っていかなければいけないのですが、悪忍者とともに爆弾がふってくるので、きちんとかわしながら進まねばなりません。



実は意外とやられやすいところなので、忍法を使ってでも抜けてください。

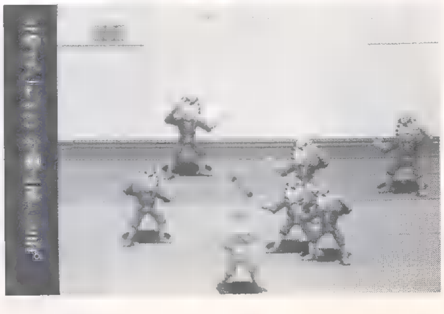
一番上まで行くと、またも悪忍者たちの物量攻撃。たこに乗っているボスが放つ爆弾だけは危険なので、そのときは大ジャンプで回避。それ以外はボス"ゲンヨーサイ"も含めてずーっと無影斬で戦います。



群がるザコを一掃!!

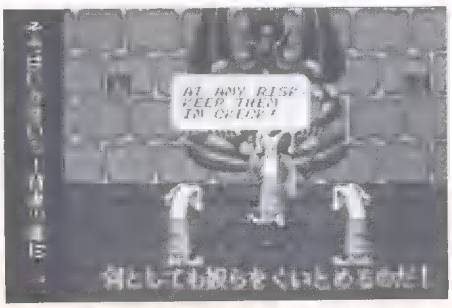
途中でボスが分身を始めますが、コウモリを投げてくるのが本体です。コウモリは落とせますが点数は入らないので無理しないこと。

分身攻[illegible]が終わってテレポートを始めたら、ボスの出現するところへ行って1発ビシッとやるだけで簡単にハマッてくれます。あとはその繰り返しでOK。4面クリアです。



最終面
ゾンビうじゃうじゃ

最終面、最後の激闘の始まりです。



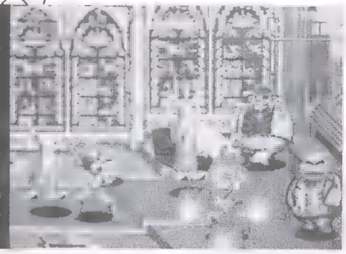
スタート直後、いきなり2面中ボス"リーゼント"と3面中ボス"モヒカン"のゾンビバージョンが襲って来ます。

おまけに、周囲をナイフザコが大量に跳ね回っているのでうっとうしい。無影斬で返り討ちにしてください。ここでのダメージは禁物。

門を抜けるとそこは墓場。2発当てないと倒せないゾンビがうじゃうじゃと徘徊しています。ここばかりは、無影斬ではなく通常の攻撃で進んだほうが楽だと思います。うっそうと繁る木々が邪魔で見づらいので、不意をつかれてダメージを受けないように要注意。それと、前に書きましたが、墓石や茂みはゾンビが通過した後はアイテムを出さないので覚えておいてください。

慎重に右斜め下へ移動していくと、そのうち黄色ザコが出現します。こいつは胴体だけになっても動き回るので忘れないこと。黄色ザコを4体ほど倒すと妖しげな建物の中へ入っていきます。

ここは教会で、中には忍者キッズを待ち構える8人の司祭と、1面中ボス〝モグロ〟のゾンビバージョン、3面中ボス〝ジャイアン〟のゾンビバージョンがいます。5本ある燭台と奥にある祭壇&パイプオルガンを巻き添えにしながら、必殺の無影斬を連発しましょう。



2人同時で大暴れ。こんな奴らは敵じゃない。佐助は危ない。

一気に奥へ行かなければ、司祭を4×4にわけて戦うことができるので楽でしょう。それにここの司祭は正面から剣をふっているだけで倒せるので、まずやられることはないと思います。モグロとジャイアンは斜めにも攻撃してくるようになったので、軸ずらし斬りは通じません。それでもまぁ、ジャンプ攻撃と無影斬の餌食でしょう。ここを抜けると、そこは…？

何と、骸骨で満たされた秘密の部屋。いかにも何かありげと思いきや、やっぱり出ました5面ボス〝スケルトン〟。

悪魔の力で動く魔物で、床に散らばる骸骨のうち、赤く眼が光ったところに出現し、キックとアッパーカットで攻撃してくる。おまけに下半身だけでも攻撃してくる上、何体も現れるのでしつこいったらもう。こういう奴には（そうでなくても）無影斬あるのみ。7体前後やっつけると、いきなり床がくずれ落ち…この間ジャンプボタンを連打しているといいことがあるかも…出た！　こいつが悪の根源〝デモン〟だ。近づくと殴られ、離れていても電撃と光球で攻[illegible]してくる。しかも、体力が少なくなると、次元をゆがませこちらの動きを妨げようとしてくる。バ〇の一つ覚えの無影斬だけではこいつには勝てない。

そこでポイントをいくつか…。電撃や光球は2面ボスのイフリートの火球といっしょで、大ジャンプで消すことができる。ボスのすぐ後ろに隠れるようにして剣をふりまくってみる。…とこんなもんでしょうか。でも、やっぱり無影斬と大ジャンプと忍法も使わなきゃね。けっこう強いぞ、はたして君はこの悪魔を倒せるかな!?



©カプコン

ストリートファイターII

君はまだ知らない(と思う)

技を単発でばかり仕掛けていては、まだまだ真の格闘家とはいえない。連続技をきわめて最強のストリートファイターをめざせ!

溜めをうまく使え!

空白の時間を利用しよう

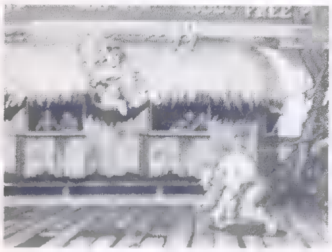
春麗や本田を使っているとき、面の始まる前からボタンを連打したり、レバーを引いておけば百裂やスピニングバード、スーパー頭突きをスタート直後に出せることはもう知っていると思う。これは、始まる前から操作を受けつけているからだ。しかし、これはスタート時に限ったことではない。ここでは、各必殺技を有効に利用する方法を考えていこうと思う。

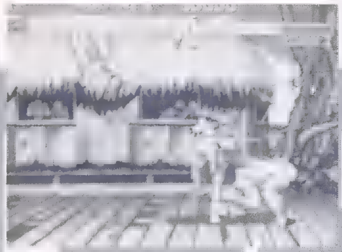
先行入力の有効性

まず春麗を例にとってみよう。百裂キックを使うとき、自分ならどうするか考えてほしい。百裂キックは「キックボタンを連打する」ことによって出すことができる。例えば、百裂の間合いまでつかつか歩いて行ってボタン連打では、返り討ちに遭うのが関の山である。ここで先ほどの「空白の時間」というものが出てくる。ではジャンプキックしてから百裂ではどうか? これも、ただ着地してからボタン連打していては、さっきと同じ結果に終わる。ジャンプキックを始めた瞬間からボタンを連打してみよう。すると、春麗が着地した瞬間に百裂が出るはず。理由は簡単。ジャンプキックしている間も操作を受けつけているからだ。コンピューター戦でスタートしたら、バックジャンプし、すぐに先ほどの弱キックからの百裂をしてすぐバックジャンプしてまた弱キックで跳び込んで…の繰り返しというパターンだけで、かなりの敵を勝ち抜ける。この戦法で最も有効なのが、対ブランカ戦。

6人目だろうと7人目だろうと、ただのザコ。自分から垂直ジャンプ中のブランカに突っこんでいかない限り、負けるというほうが難しい。今までこんな奴に負けてたのが情けなく思えてくるでしょう。

ただし、跳び込むときは必ず弱キックで。中キックで跳び込むと途中で足を引っこめてしまい、ジャンプキックした意味がまるでない。着地する前に無防備になる。


ここから、連打開始!

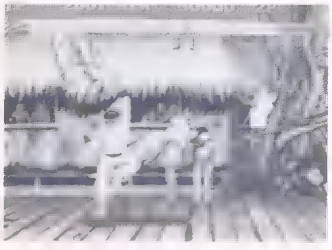

着地まで連打して続けると、すぐに百裂が出る。

さて、春麗を例にとって説明してみたが、連続技は連打や溜めの必要な技ばかりではない。

次にリュウ・ケンを例にとってみる。波動拳を連射していて、敵が斜めジャンプで避けて自分の頭上にきた…。こんなときは昇龍拳がベストなわけだが、この波動拳→昇龍拳は、特別に昇龍拳のレバー入力が素早い人にしか撃てないと思い込んでいる人が多いようだ。

これも原理はいっしょ。要するに、波動拳のポーズから動けるようになったときにパ


この辺から昇龍拳のコマンド入力を始める…(この波動拳は強ボタン)。


…と、波動拳のポーズが解けたらすぐに昇龍拳を出せる。

ンチボタンを押せば、すぐ昇龍拳が出せるという状態に持っていけばいいわけだ。やり方のコツとしては、「はどうけん!」というかけ声の「はどう」と言い終わったときに昇龍拳のレバー入力を始める。すると、動けるようになった瞬間に昇龍拳を出せる（先行入力）。

その他、自分がダウンして（ピヨピヨじゃないとき）起き上がるときに昇龍拳のレバー操作を始めて立ち上がりざまに昇龍拳というのもできなくはないが、必ず相手が間近にいないと意味がないし、その後の逆襲が怖いし、昇龍拳のタイミングが難しいので使用頻度は低い。

あとは、対戦で、昇龍拳をギリギリ投げられない位置で出す。相手は「昇龍拳＝落ちてくるところを投げる」と思い込んでいるので、ノコノコと歩いて来たところをさらに昇龍拳（1回目の昇龍拳の落下中に次の昇龍拳のレバー操作を開始）。

自分がザンギエフを使っているときは、しゃがみ足払い（弱）を当てるか、ガードさせるかして、その間にレバーを回してスクリューパイルドライバー。これで跳ばずにスクリューパイルが出せる。

ガイル対CPUザンギエフのときは、垂直ジャンプ攻撃をしてジャンプ中にレバーを引いておく。すると着地した瞬間にソニックブームを出せる。

どんな状態でも操作を受けつけると書いたが、例えば、空中でダメージを受けたときでも大丈夫。ブランカで空中で蹴り負けたときにすぐレバーを引いて着地後ローリングアタックというのも可能。

…とにかく、原理が分かってもらえれば、あとは皆さんの発想次第。

特に、春麗の跳び蹴り→百裂キック（慣れてきたら跳び蹴りは弱で、ボタン連打は中でやってみよう）と、リュウ・ケンの波動拳→昇龍拳はマスターする価値大ですよ。

（FRS-N-O）

ストリートファイターII

リュウ・ケンに限る

140万への道
～めざせオールパーフェクト～

だまされたと思って、やってくれ!オールパとれるパターン集

C.LAN

オールパーフェクトをとるには

ハッキリいって、オールパーフェクトは難しい。特に誰が、というわけではないが、うっかり落としてしまうことが多いのだ。

そこで今回、リュウ・ケンでスコアを狙っている人のために、パーフェクトを比較的とりやすいパターンを紹介しよう。

もし1戦も負けずにオールパーフェクトをとった場合、135万くらい出る。相打ちがなくても1本ずつ落とせば、それだけで140万近く出てしまう（バルログのツメはなし）。ほら、夢の140万はすぐそばでしょ（どこが!!）。

パーフェクトパターン



リュウ
（ケンでプレイした場合）

始まる前から右上にレバーを入れておき、2回ジャンプ。2回目のジャンプ中に跳び蹴りを当て（ガードされることもある）、着地したらすぐに小キックで跳び込む。そして着地の瞬間右へ投げる。あとはしゃがみ小パンチからの投げではめる。

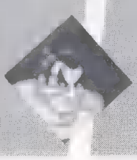
竜巻を蹴り落としたときはしゃがみ小パンチからすぐに投げはめにもっていけばいい。

小跳び蹴りをアッパーや昇龍拳で返されたり、投げはめのときに足払いされることがあるので、そのときはドローを狙う。



ケン
（リュウでプレイした場合）

トレンドパターンの項を参照。



本田

近づいていきなり投げる。

そうしたら近づいて（投げたら敵の方向にレバーは入れっぱなし）、しゃがみ小キックを1発入れてまた投げる。あとはしゃがみ小キックからの投げはめ。1つ注意するのは、小キックは密着して出してはいけないということ。小キックが決まってしまい、さば折りをくらってしまうことがあるからだ。少し遠めで出すと本田はガードするので、確実に投げをきめることができる。



密着しないこと。

また最初近づいて投げるのは実は危険なので（タイム優先のためあえて行う）、1本とられてしまったら中キックで跳ばせて小キックで蹴り落とし、近づいて小足払いから投げる。



春麗

最初右へ進む。春麗が下がったらついていき、向かってきたらガードして耐える。跳び込んできたらくぐって画面の端に近いほうに投げる。端に追いつめたらしゃがみ小パンチからの投げはめ。

まれにこいつも小パンチが入ると投げ返すことがある（本当に超まれ）。



ブランカ

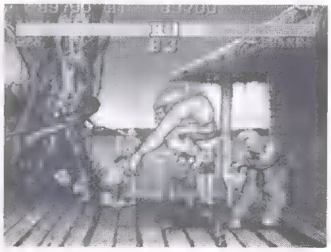
タイムを狙うなら突っこみパターンがいい。小の跳び蹴りで突っこんで投げ、を2回繰り返して右端に追いつめる。

その後は立って小パンチを2、3回出す。すると、ブランカは自分を跳び越えるので、着地の瞬間を右に投げる。以後繰り返し。

確実にパーフェクトをとりたいならば波動拳がいい。ブランカが歩いてきたところに波動拳を当てる。遠すぎると



これをやめるとブランカは跳び越す。



着地したら投げる。

跳び込まれ、近すぎるとのび～るパンチなどをくらってしまうので間合いが重要だ。突っこみパターンだと返し技をくらうことがあるので、後がなくなったらこっちを使おう。



ザンギエフ

いきなり波動拳を撃つ。中か大がいいだろう。以後間合いをよく見て波動拳を当て続ける。ピヨピヨが出たら右に投げる。右端に追いつめたら写真の位置で波動拳を連打。



この位置で波動拳連打。

ザンギエフはなぜかジャンプしようとして空中で当たる。もし地上で当たってしまったら次が怖いので逃げながらの大跳び蹴りをきめる。



このくらいまでひきつけて…



逃げげりを入れる。



ガイル

遠めでしゃがんで中パンチを出していると、ガイルは大の足払いを空振りするので、素早く近づいて2回転目がくる前に大の足払いで転ばす。その後すぐに近づいて立って小キックを出してすぐに右に投げる。

そこを追いかけて小の足払いをガードさせ（ギリギリ間に合う）左に投げる。さらに2回左に投げて終わり。

もし小の足払いが1回でも入ってしまった場合は1回投げる回数が少なくなるので、ケンの場合は地獄車で左の箱を壊そう（箱、ドラム缶の類は1コ1000点）。



ダルシム

1人目や3人目で出てきたときはいきなりダルシムが下がるときがある。この場合は大の跳び蹴りを当てて、着地したらすぐ跳び込んで大の蹴りをもう1度当てる。2回目の蹴りは跳んだ瞬間に出すのがポイント。これでいきなりピヨピヨが出る。そこに近づいて小の昇龍拳。着地した瞬間にもう一度昇龍拳を出すとヨガファイヤーを撃とうとしたところに当たって死ぬ。

素直に一度投げたら大の竜巻旋風脚からの投げはめを使ってもいい。



バイソン

右に進む。するとバイソンは後ろに下がるかその場で止まるかするはずだ。

止まった場合は中の足払いで跳ばせて小キックを当てて近づき、着地点に足払いなどを当てて右へ投げる。これをもう一度繰り返し右端に押しつける。

下がった場合は右端で前記の投げを行う。

右端に押しつけたら立っての小パンチで投げはめ。

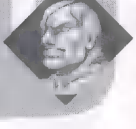


バルログ

前号のパターンのほかに、ダルシムのような竜巻投げパターンもあるので書いておこう。

まずガードしつつ端のほうにじりじりと追いつめる。三角跳びがきたら左へ投げる。

そこで大の竜巻旋風脚。竜巻が出たら右下にレバーを入れておくと、着地した瞬間バルログのスライディングをガードする。ガードマークが出たらレバーを左右どちらかに入れて中パンチか大パンチ連打。投げは左右に交互に行う感じがいいだろう。端に投げてしまうと間合いが狂うからだ。



サガット

中の足払いで跳ばせて中キックもしくは垂直ジャンプ大キック。

垂直ジャンプキックのほうが早く倒せるが、サガットが垂直ジャンプしたとき間違って跳んでしまいパターンが崩れる恐れがある。ひざげりで跳んだのをちゃんと確認してからでも跳ぶのは遅くないので落ち着いていこう。

なお、昇龍拳に自信があるなら中足払いで跳んだらひきつけて打てば（1000点昇龍拳）5発で倒せる。



ベガ

以前掲載された中足払い・しゃがみアッパーパターンでも十分だが時間がかかる。ここでは竜巻旋風脚を使った攻めのパターンを紹介しよう。

始まったら跳び込む。ベガは1.跳んでくる。2.下がる、3.その場に停滞、4.三段キックで突っこむ、のいずれかでくる。

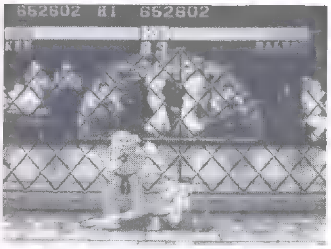
1.できたときは空中で大パンチを当てて、着地と同時に跳び込むと、ベガはサイコクラッシャーでこようとするので大キックを当てて着地後小足払いを連打。これでピヨピヨになるのではじへ投げる。投げたら大の竜巻を出し、足払いを連打していると、なぜかベガの後ろに降りてビシビシ入る。6発入れば再びピヨピヨになるので投げて終わり。

2.できたらもう1回跳び込んで降り際に大キックを出すとちょうどベガに当たる。そこで大の竜巻を出して1.につなぐ。

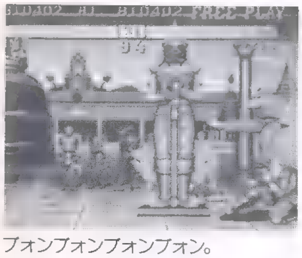
3.4.の場合は端へ逃げて中足払い・アッパーパターン。



投げたらすぐに大竜巻。



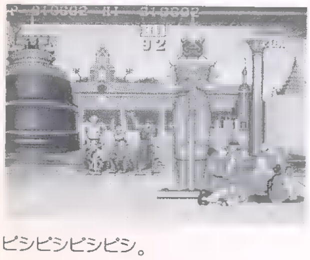
しゃがんでガードしたらすぐ立って投げ。



ブォンブォンブォンブォン。

投げはめ表

	リュウ	ケン	E・本田	春麗	ブランカ	ザンギエフ	ガイル	ダルシム	バイソン	バルログ	サガット	ベガ
技	しゃがみ小キック 小パンチ	立って小パンチ	しゃがみ小キック 小パンチ	しゃがみ小キック 小パンチ	立って小パンチ	／	しゃがみ小キック 小パンチ	大の竜巻旋風脚	立って小パンチ	大の竜巻旋風脚	／	／



ビシビシビシビシ。

夏休み たっぷりストII やりまくり

ストIIコンピューター対戦

相打ち それはロマン

これで君もトップクラスの仲間入り



C・LAN

まず相打ちのメリットは何かを列記してみる。

●点数がかせげる

ま、まぁ当たり前か。スコアのために相打ちするわけだから。

●パーフェクトが取りやすい

1本取ったとして、次の試合でダメージを受けてしまったとする。ここで相打ちが成功すれば、まだ1本落とせる余裕があるね。こういうこと。

●F・ラウンドまで持ち込むとランクが下がる（らしい）

ブランカやリュウ、ダルシムなどが後半に出てくると少々厄介。しかし、これを利用すると弱くなるのでパーフェクトが取りやすくなるわけだ。また、ボーナスステージのタルもやわらかくなるらしい）。

これはブランカのローリング、ダルシムのドリルアタックなどにもいえることで、全般的に初めのほうに出てきた場合、敵の攻撃力が弱くなっている（でも減るときゃぐっと減る、ぐっとね）。

さあいってみよう

VS リュウ ◆

波動拳をうまく受けてドローを狙う。その際、リュウがす〜っと歩いてくるときがある。リュウは次のいずれかを考えている。

①投げ
②跳び蹴り＋足払い
③足払い
④大昇龍拳＋投げ
⑤大竜巻＋投げ
⑥大蹴り

②、③のときは黙っててもガードしてればいいが、①が問題。当然投げられてしまう。これの対応策は、近くにリュウが来たら垂直ジャンプすればいいのだ。ここでリュウがガードしていたら大蹴りを当てて、着地後ほんの少しだけ歩いて（ほんとーに少しだけ）大蹴りを出すと相打ちできることがある（波動拳や足払いがくることもある。ガードしてなかったら⑥の可能性高し。

④〜⑥は垂直ジャンプしたときに性格が変わってくるものだ（詰みパターン）。

④のときは2回目の昇龍拳をガードしたら跳び越して大蹴りを空振りさせて切り返す（失敗アリ）。

⑤。終わり。竜巻にアッパーでも狙ってみたら？　勝ったら捨てゲー。

⑥は大蹴りでできることもあるが、勝つことが多い。

VS ケン ◆

うまく昇龍拳で体力調整をする。端に追いつめられたら跳び越えて昇龍拳を空振りさせて反対側へ。

ジャンプが早すぎると昇龍拳をくらい、遅すぎても反対側に昇龍拳を撃たれてくらう。

また、竜巻や跳び蹴りの連続から投げられたりもする。

リュウ・ケンは難しいので、最初の3ラウンドで2本取れるようなら取ってしまったほうがいいだろう。

VS 本田 ◆

スーパー頭突きに中パンチか中キックで。3回1組の中の百裂でうまく体力調整する。3回目の百裂が終わったら、レバーを左右にガチャガチャ振って頭突きを誘う。

中パンチで相打ちするなら当てるつもりで。

中キックの場合は、地上で頭を前に突き出す本田のグラフィックが見えたら押す感じ（少し遅れても大丈夫）。

注意するのは自分の体力。頭突きをくらってもほんの少ししか減らないときがある。

VS 春麗 ◆

春麗の跳び蹴りにアッパーで。アッパーはしゃがんででも立っててもできる。やりやすいほうでどうぞ。

体力調整をしたら、立って小パンチを連打。跳び込んできたらタイミングよく大パンチ。小パンチは跳び蹴りを誘うためだが、す〜っと歩いてきて元キックを出されたり、ひどいときには小パンチをくらって死んでしまったりする。近寄られたらガードしよう。

あと、跳び込んできても何も出さないときがある。これは春麗が跳ぶ間合いで判断する。左右に小さく動いてから跳んできた場合は蹴りを出さない確率が高い。

VS ブランカ ◆

やり方は3通り。

1.ローリングに回し蹴り
2.電撃に大足払い（密着）
3.跳び蹴りにしゃがみアッパー

1は後ろに2回ジャンプした後のローリングで楽勝。

3.は蹴りを出さないときもあるので、どうしようもないときだけ使おう。

VS ザンギエフ ◆

ザンギエフの体力を減らしたら、自分の体力を減らすわけだが、これが難しい。中途半端に減ったらしゃがんで小パンチを出す。すると跳び蹴りや足払いがくるので、それらをくらってうまくギリギリまで減らす。

次に、かなり遠めで中足払いを出して跳び蹴りを誘う。少しでも近いと足払いで逆に返されてしまう。跳んできたらしゃがみアッパーを遅めに出して相打ち完了。

端に追いつめられて跳び越したいときは、近くから跳ぶ。ザンギがガードの状態になっていたら、降り際に大蹴りを出してジャンプでどんどん逃げる。何もしてこなかったり、カポエラキック（転ぶ蹴り）がきたらそのまま跳び越せる。しかし、小チョップ連打や、着地寸前でガードになるときは回避不能。こうなったら終わり。

VS ガイル ◆

しゃがんで待ち、近づいてきたら中パンチを遠めで1発出す。ガイルは大の足払いを出してくるので、2回転目にタイミングよく大の足払いを当てれば簡単にできる。

VS ダルシム ◆

ドロー狙い。ヨガファイヤーなどでうまく合わせよう。

相打ちするならドリル頭突きにしゃがみアッパーで。ただし、画面の端からきたときのみ（着地後ヨガフレイムがくるやつ）。ドローの状態でこの頭突きがきたらガードして跳び越し、ジャンプで反対側へ逃げる。

VS バイソン ◆

2回ジャブの後にダッシュアッパーで。画面端で、ジャブ2回をガードしたらバックジャンプ。着地した瞬間に中キックを出すとできるときがある。

また、ジャンプでバイソンが戻ったら逃げ小キックを出すと確実にできるが（画面端で）、ダッシュストレートの場合もろにくらってしまう。

あと、中キックで跳ばせてガード、を繰り返せばドローも狙える。

VS バルログ ◆

スライディングに大足払い。タイミングはほんの少し遅めに。タイムオーバーが怖い。爪はあれど狙うは難し。

VS サガット ◆

中足払いで跳ばせて立ちアッパー。間合いが遠いと正拳になってしまい、くらってしまう。中足払いはギリギリ届かないくらいで出し、跳んだ！　と思ったらすぐに前に出て大パンチ。

VS ベガ ◆

サイコアタックに中パンチか大パンチで。中パンチは直接当てるつもりで。でもタイミング激ムズ。大パンチは、両者が両端の場合、サイコの先端が画面中央を過ぎたあたりで。中パンチと比べるとはるかに楽だが、勝ってしまうときがあるので、どちらを選ぶかはあなた次第。

おわりに…

いかがでしたでしょうか。オールパとって、相打ちを50回もやれば（注：オイ）、あなたも全国トップです。さあすぐにチャレンジー

「なぜ教えた」というマニアの方々や、「マニアックでつまんない」という一般ゲーマーの方々の反論待っています。レッツ投函ー

これでバッチリ 対戦基礎講座

お人好しのあなたもこれで勝てる!

対戦では、技を覚えているというだけでは勝てない。独特のコツが必要とされる。例えば、間合いのとり方や、試合の駆けひきなどだ。このコーナーでは各キャラに共通するコツを簡単にまとめてみた。

自分に有利な間合いで戦う

対戦の場合、対コンピューター以上に相手との間合いのとり方が重要だ。キャラクターによって戦いやすい間合いが異なるため、常に自分が有利な間合いをキープしておくのがいい。

キャラ別に言うと、リュウ・ケン、ダルシムなどは間合いを広く保っていたほうが戦いやすいが、春麗、ブランカ、ザンギエフは逆に敵に接近していたほうが、それぞれの持ち味を生かせることが多い。

例えばリュウ・ケン対春麗の場合、接近すると春麗の間合いだ。春麗のしゃがみ中キックが当たる間合いだと、波動拳をうかつに撃とうとすると足払いに当たる、また投げられる可能性も常に存在してしまう。

逆に、一定の距離をあけると基本的に春麗に攻撃手段はない。ここで波動拳をうつと、春麗はジャンプでよけるしかないが、とびこんできたらちょうど昇龍拳のえじきになってしまう。

このように、性格の異なるキャラ同士が戦うときは、いかに自分の間合いで戦うかが勝負を大きく左右するといえるだろう。



リュウと春麗の場合、スタート直後は春■の間合い。春麗は離れちゃだめ。



離れるとリュウの間合い。特に端に追いこむとリュウが有利。

相手の動きを読んで裏をかく

対戦が対コンピューター戦と異なるのは、読み合いの要素が含まれる点だ。毎回同じパターンで動いていては相手に読まれることも多くなる。できるだけ読まれにくいように攻撃パターンを工夫し、逆に相手の動きを読んで裏をかくのが、心理戦を制するポイントだ。

また、人間は同じことを繰り返すことが多いのでそれを読むことも必要だ。人間のクセはそう簡単に直せるものではない。

人により、跳び蹴りをガードした後は必ずガードしたままとか、波動拳を1回撃ったら必ず連発するとかクセはいろいろある。それを3本勝負の中で読み切るのだ。

また、1回決まった技は、何回もその相手に決まりやすい。最大限に相手の弱点をえぐるくらいの陰険さが必要だ。

具体的にかけ引きについて説明していこう。

リュウ・ケン対決の場合

よく、至近距離でお互いに波動拳を連発しているのをみかける。こんなことをするくらいなら、波動拳を跳びこして跳びげりを決めてしまえばいい。

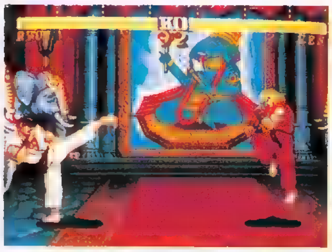
ただし、熟練者の場合は相手が波動拳を撃ったのを確認してから跳びげりに行っては、昇龍拳で返されることが多い。実際に波動拳が出る前に、相手の出そうとする意志を先読みして跳びこむのだ。先読みは対戦では大きなポイントといえる。



波動拳を撃つ前にとんでいれば、どんなに昇龍拳のうまいプレイヤーでもだめ。

フェイントを使う

波動拳を跳びこして跳びげりを狙うようになってくると、逆に波動拳を出すふりをして跳びげりを誘うフェイントが有効になってくる。



謎の小キック。レバーを入れた音がするとひっかかりやすい。実戦では絶対必要。

相手は飛び道具に神経を集中し、常に跳びこむ体勢でいるはず。そこで、レバーだけグルッと回し、小キックボタンを押したりして波動拳を出すフリをするのだ。すると、相手はレバーの音にひっかかって跳んでくることもあるだろう。そこをすかさず昇龍拳だ。

このほかにも、跳びげりを打ったあと足払いをするか投げにいくかなど、読みの要素が入る戦いは対戦に非常に多い。場慣れすることも大切だ。

対戦のコツ ワンポイントアドバイス

その1 端に追いつめられるな!

画面の端に行くと間合いが調節できないばかりでなく、飛び道具を持った敵に対してかわし方が非常に難しくなる。ヨガファイヤーからの投げ、ソニックブームからの関連技も返しにくい。

相手に主導権を握られてしまうし、精神的圧迫感からフェイントにもかかりやすくなる。端に追いこまれないために後ろに下がるクセは直すようにしよう。



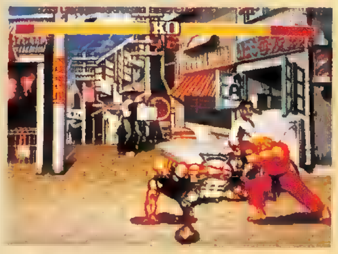
斜めに跳び込んできても距離が決まってしまっているのでヨガチョップが決まる。



ダルシムに端に追いこまれたケンは悲惨。垂直ジャンプすると大パンチをくらう。

その2 足元を攻める!

ブランカ、春麗は跳びげりが強く、返し技を食らいにくい。このため、跳び蹴りだけで攻める人がいるが、その分足払いの重要性を見落としていることが多い。



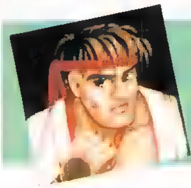
近づいたらとりあえず足払いを狙うのがセオリー。リュウ・ケンではよく相打ちになる。

対戦の場合はコンピュータと違って、足払いに対して瞬時に反応するのは難しい。人間はとっさにガードが間に合わないからだ。至近距離で立ったまま向かい合ったら、まず足払いを狙おう。

対戦プレイ 禁断の悪魔技

使うも使わないも…あなた次第

このコーナーでは、対戦プレイのときの強力な技をピックアップしてみた。中には脱出不可能に近い恐るべき技も入っている。禁じ手にするもよし、何でもありありルールでやるもよし。ともかく、各キャラに対戦用のとても強力な技があることを知っておこう。




ダイヤモンドの拳!ジャブ昇龍拳、アッパー昇龍拳(リュウ・ケン編)

相手がピヨピヨになった場合、通常は投げでダメージを与える。

しかし、リュウ・ケンには昇龍拳を利用し、投げよりも大きなダメージを与える方法がある。ジャブ（ひじうち）昇龍拳、アッパー昇龍拳がそれだ。

ジャブ昇龍拳はピヨピヨの敵に近寄り、小パンチを当ててすぐ昇龍拳。小パンチボタンを押したら、できるだけ早く昇龍拳コマンドを入力すること。

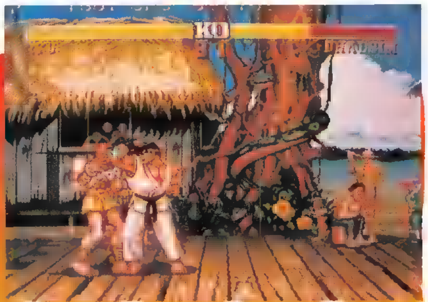
ジャブ昇龍拳は、ガイル、ダルシム、ブランカに特に有効だ。ジャブのあとに昇龍拳が2発当たるため、合計3発のダメージが連続で与えられ、そのままピヨピヨになることも多い。

アッパー昇龍拳は、レバーをニュートラルにして大パンチ（立ったままのアッパー）を押した直後に昇龍拳。これもアッパーのあとになるべく早く昇龍拳を出すのがポイントだ。アッパーを当てたのを確認してからでは遅い。とにかく素早くレバー入力を行うこと。ただし、アッパーのときにレバーが入っていると投げになってしまうので注意が必要だ。

アッパー昇龍拳は、リュウ・ケン、春麗、本田、ザンギエフに対して使うのがいい。この5人には、ジャブ昇龍拳を打っても昇龍拳が1発しか当たらないためだ。アッパー昇龍拳はどのキャラにも合計2発しか当たらないので、ジャブ昇龍拳よりはピヨピヨになりにくいが、与えるダメージはほとんど変わらない。

ジャブ・アッパー昇龍拳のどちらも、ライフゲージのほぼ半分のダメージを一気に与えることができる。ただし、技を決めたあとに足払いや投げを食らうことがあるので、そのままKOできなさそうなときは、使うかどうかの判断が難しいところだ。




この時点ですでに昇龍拳のコマンドが入力されている。ジャブ昇龍拳は1度に3発当たる。


まずアッパーを当てる。このときもうレバーは昇龍拳の動きをしている。


アッパーを当てたらすかさず昇龍拳。昇龍拳は小で当てるのが手がたい。



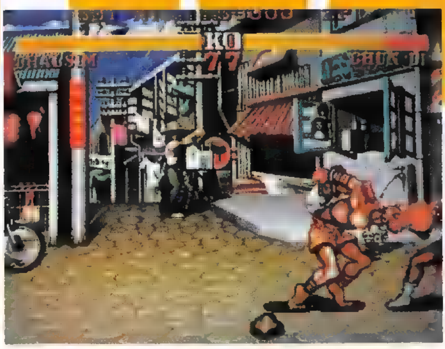
1度つかまえたら逃がさない…ヨガ投げ(ダルシム編)

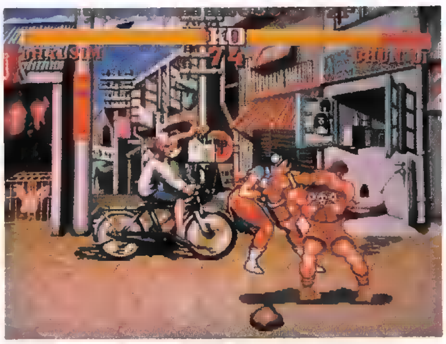
ダルシムは、相手を近づけてしまうとスピードは遅いし、打たれ弱い。しかし、逆に相手をはめてしまう悪魔技があるのだ。

それは、ヨガ投げと呼ばれている。完璧にこっちが行えば絶対に抜けられない禁断の技だ。やり方を説明しよう。

まず、相手を画面の端に追いこむ。そうしたら相手を画面の端に向かって投げとばす。なんとかして、この状況までもちこむ。




立ち上がるときにヨガファイヤー。ちょうど当たるように遅すぎず、早すぎず。


間合いは相手のキャラクターによって変える。対春麗の場合は少し離れて投げる。

そうしたら、相手が起き上がる瞬間にヨガファイヤー。中か小のボタンで出すといい。ヨガファイヤーを相手がガードしたらすかさず投げ。ガードしなければ燃えてしまうから、起き上がるところを同じように繰り返すのだ。

コツはヨガファイヤーを出すタイミングと間合い。相手がちょうど立ち上がるときにヨガファイヤーが出ていないといけない。また、相手のキャラごとに間合いが微妙に違うので、極めるにはかなりの修練が必要だ。

ヨガ投げは、ヨガファイヤーをくらうと必ず倒れてしまうという特徴を生かしたダルシムのみ許される必殺技だ。

禁じ手にするかしないかは、君たちの考え方で決めてほしい。



絶大な破壊力!スクリューパイルドライバーはめ(ザンギエフ編)

ザンギエフは対戦で最も弱いキャラといわれている。しかし、ちまたにあまりザンギエフ使いがいないだけに、ザンギエフの異常にうまい対戦プレイヤーは危険だ。

対戦ザンギエフマスターが好んで使う必殺技がスクリューパイルドライバーだ。スクリューパイルドライバーは、ものすごく投げの間合いが広いので怖い。しかも3回くらうと終わってしまう。

その広い間合いを生かして生まれたのがスクリューパイルドライバーはめだ。バリエーションはいくつかある。

まず、相手を足払いか投げのあと起き上がるところをひざ蹴り（小の跳び蹴り）で突っこみそのままスクリューをかける方法がある。ひざ蹴りを当てたら、その瞬間からぐるぐるレバーを回し、中のパンチボタンを連打するのだ。

また、起き上がる瞬間に小の足払いを当て、その間にレバーを回す方法、垂直ジャンプの小キックを当ててレバーをぐるぐる回す方法がある。

ひざ蹴りでとびこんだ場合は投げ返される危険性があり、小の足払いはタイミングよく出さないと逃げられてしまう。レバーの回し方も手に覚えこませないといけない。しかし決まればとても気持ちのいい技だ。

スクリューのかけ方はほかにもある。転んで倒れている間にぐるぐるレバーを回しボタンを連打していると、近づいてきた相手を起き上がりざまに吸いこめる。また、相手が跳び蹴りをしてきたらいったんガードし、ガードした瞬間からレバーぐるぐるボタン連打でかけることもできる。

ザンギエフは対戦では圧倒的に不利なので、スクリューはめくらい許してくれてもいいだろう。禁じ手にするにはかわいそうというものだ。



ひざ蹴りで跳びこむのが一番やりやすい。投げ返されることあり。

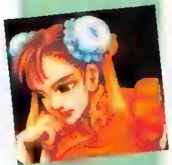


小キックからのスクリューは、小キックが当たれば投げ返される恐れなくかかる。



垂直小キックからもスクリューはかけられる。





キックと投げで押しまくれ…小キック投げ(春麗編)

春麗は足が速いので投げはめがしやすい。対戦プレイでも春麗は1、2を争うはめキャラといえるだろう。

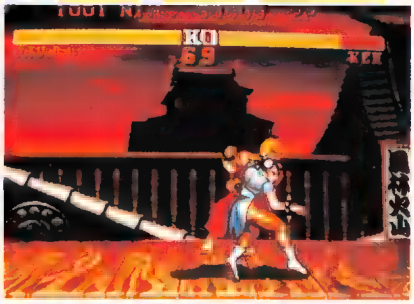
しかし対戦プレイでは投げ返しがあるので、倒れている相手にあまり近づくのは危険だ。小技をあてて投げるパターンも対戦独特のものになってくる。

リュウ・ケンに有効なのがジャンプ小キックで跳びこみガードさせて投げてしまう小キック投げだ。投げたら、その位置からジャンプして小キックで跳びこむとちょうどいい。

ただしこの方法は完璧ではない。たまに投げ返されてしまう。そこで、小キックで跳びこんだあと、即座に垂直ジャンプする。そしてすぐ蹴り上げやかかと落としをすると、相手は投げに来ているのでくらってしまう。投げと垂直ジャンプをうまく使い分けて攻めるのだ。

小キック投げ以外に、中パンチの連打でどんどん押していくのも有効なはめだ。投げ返されないように間合いを取りつつ中パンチで押していき、スキをついて投げる。ガイルに特に有効だ。





小キックで跳んで、投げ。



投げ返されるようだったら蹴り上げを決めよう。

激突 ストリートファイターII

カプコン開発陣 VS ゲーメスト

対戦リプレイおいしいとこのみ

人VSコンピューターもいいが人VS人もいいぞ。そんな対戦風景を実況中継だ。

構成：やまかわ悠理

対戦ルール

①じゃんけんをする。
②勝ったほうにキャラクターか1P側or2P側のコンパネの選択権が与えられる。
③負けたほうは勝ったほうの逆を選択する（コンパネを取られたら先にキャラクターが選択できる。キャラクターを取られたら1P側or2P側の好きなほうを選択できる）。
④勝負は2本先取したほうが勝ちとなる。

1回戦——負け抜けルール
勝負に勝った人は続けて次の試合をする。持ちゴマ(5人)がなくなった時点でチームの負けになる。

2回戦——総当たりルール
柔道のように、先鋒、次鋒、中堅、副将、大将の5人がそれぞれ戦う。3勝したチームが勝ちとなる。

AOUの屈辱

去る'91アミューズメントエキスポ(AOUショー)でゲーメストVSカプコンのストII対戦が行われたのを知っているかな('91年5月号参照)。そのときは、ロクにストIIをプレイしていないゲーメストチームがボコボコにされたのだ。

そして、力をつけたゲーメストチームはリターンマッチをするべく、大阪へ向かったのだ。

第1試合

石井ぜんじ…ザンギエフ
VS
カプコン…ケン

ROUND1



ケンは基本に忠実に波動拳を連発。ザンギエフが耐える展開だ。



81秒、ザンギエフが波動拳をとびこして跳びげりを当て、再びとんだときにケンの昇龍拳が炸裂。



65秒、再びザンギエフが波動拳をとびこしボディプレス。ケンがすかさず昇龍拳を出すが今度はザンギエフが読み勝ち。

昇龍拳の空振りは投げの絶好のチャンス。すかさずザンギエフのたたきつけだ。



たたきつけたあとザンギエフはひざげり→スクリューパイルドライバーの連続攻撃だ。



再び間合いが開きケンの波動拳の乱れ撃ちだ。



31秒、波動拳をとびこそうとするザンギエフだったが、それは遅い波動拳。見事に命中—それと同時にケンが跳ぶ。

ケンがザンギエフの近くに着地すると同時に昇龍拳。体力がほとんどないザンギエフはKOだ。

ROUND2



73秒、ザンギエフが大足払いでケンを転ばしすかさずひざげりからのスクリューパイルドライバーを狙う。しかし、ケンは起き上がりざまに昇龍拳を出す。



62秒、ケンの足払いをザンギエフがボディプレスでつぶし着地と同時に足払いを出してケンを転ばす。



直後にザンギエフが跳び、スクリューパイルドライバーを狙い、再度昇龍拳で切り返すがザンギエフが着地したときだったので倒れない。昇龍拳が落ちてくるところを足払いで転ばして、ケンに星が出る。



51秒、星の出たケンにスクリューパイルドライバーを決めたいところだが、手堅くたたきつけてKOだ。

ROUND3
足払いを出すケンにボディプレス、足払い、跳びげりが入りケンはピヨピヨ。そしてスクリューパイル→ひざげり→スクリューパイルと決まり、80秒でザンギエフのパーフェクト勝ち。

第2試合

カプコン…リュウ
VS
石井ぜんじ…ガイル

ROUND1
ガイルのどとうの攻めでパーフェクト勝ち。

ROUND2
今度はリュウも反撃するが、手数の多いガイルが結局は勝ち。

第3試合

カプコン…リュウ
VS
石井ぜんじ…ガイル

ROUND1
積極的に攻めるリュウの前にガイルは防戦一方。結局リュウの勝ち。

ROUND2
今度はガイルが攻める一方。波動拳を3発ガードしただけで勝ち。

ROUND3
足くせの悪いリュウに手こずるが、ガイルの足くせの悪さが一枚上。波動拳とソニックブームの相打ちから足払いでガイルの勝ち。

第4試合
カプコン…ガイル
VS
石井ぜんじ…ザンギエフ

ROUND1
サマーソルトの空振りから、ドラゴンスープレックスが2回入ったガイルの勝ち。

ROUND2
攻めガイルの前にはぜんじのザンギエフもどうすることもできない。結局ガイルのストレート勝ち。

第5試合
カプコン…ガイル
VS
C・LAN…ダルシム

ROUND1



ソニックブームを一発くらったあとヨガファイヤーを出すダルシムだが、それを跳びげりで反撃するガイル。86秒でダルシムはピヨピヨだ。



84秒、ソニックブームを立ってガードするダルシムに、中足払いを入れるガイル。



すかさずスライディングを出すダルシムに、狙いすましたようなサマーソルトが見事に決まった。

74秒でガイルのパーフェクト勝ちだ。

ROUND2



91秒、中間の間合いでサマーソルトを出すガイルだが空振り。そこにヨガファイヤーが命中だ。



不用意に跳びげりを狙うガイルに、中キックを入れるダルシム。



ガイルの着地を狙ってヨガファイヤーを出そうとするダルシムだが失敗。失敗してのびる手にガイルのサマーソルトがヒット。



41秒、ドリルキックで突っ込むダルシムにサマーソルトを当てるガイル。これは、相討ちになるがサマーソルトのダメージは大きい。



28秒、ダルシムが中キックを出し、それに反応してサマーソルトを出すガイルだが空振り。



サマーソルトのあと落ちてくるガイルに、大パンチがヒットしてダルシムが勝つ。

ROUND3

お互いに攻め合うがガードが堅い。しかし、攻めるとなればガイルが有利。で、結局ガイルが勝った。

第6試合
YOU・A…リュウ
VS
カプコン…ガイル

ROUND1



スタート直後、ガイルが遅いソニックブームを出し、それを上ジャンプでよけるリュウ。



それを見てガイルが斜めジャンプからの跳びげりを出しヒットする。



77秒、リュウがガイルを足払いで転ばしたあと斜めジャンプからの小キックを出すが、ガイルが起き上がると同時にサマーソルトを出し切り返す。



59秒、ガイルの遅いソニックブームから投げようとするがリュウに投げ返される。





投げたあと再び斜めジャンプから小キックで突っこむリュウだが、再びサマーソルトが炸裂しガイルが勝った。

ROUND2



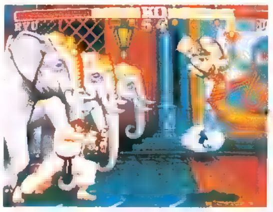
70秒、近い間合いでソニックブームと波動拳の相打ち。リュウはスキだらけ。



そのスキにガイルの中足払いがヒットする。ガイルの常套手段だ。



59秒、ガイルが中跳びげり。昇龍拳のチャンスだが、手堅く回しげりを当てる。



ガイルの着地を狙って波動拳を出すリュウだが、これをサマーソルトですり抜けるガイル。うまい。

以後は波動拳・ソニックブームでじわじわ体力が減っていき、お互い体力がほとんどない状態。そして…。

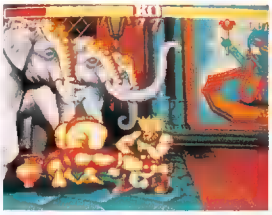


残り12秒、近い間合いで波動拳を出すリュウ。これを見てガイルがサマーソルトを出す。波動拳を出した手にサマーソルトが当たりガイルが勝つ。

第7試合

やまかわ悠理…ブランカ
VS
カプコン…ガイル

ROUND1



77秒、ガイルが中跳びげりを当てて中の足払いを当てようとするが、ブランカが中足払いで反撃する（ブランカのほうが強い）。



中の足払いを2回当てた直後にローリングアタックを出すブランカだが、ガイルのジャンプによりかわされる。



27秒、ブランカの大足払いに反応したガイルがサマーソルトを出すが空振り。ブランカは落ちてくるところを持ち上げパンチで落とす。



直後の着地点を大足払いで狙うブランカだが、着地と同時にガイルがサマーソルト。今度はサマーソルトがヒットした。



3秒、体力がほとんどないガイルにローリングアタックで突っこむブランカ。サマーソルトを出そうとするが、ローリングアタックのほうが一瞬早く、ブランカの勝ち。

ROUND2

攻めガイルは強い。守りにまわると弱いブランカ。2本目はガイルの勝ち。

ROUND3



スタート直後、ガイルが遅いソニックブームを出し、ブランカがそれを跳びこえる。ガイルはそれを見て[illegible]投げを狙う。



しかし、ガイ[illegible]敗。逆にブランカのかみつきが決まる。

以後は体力の削りあい。残り18秒で体力はお互い半分。



ガイルのソニックブームをブランカが跳びこし、ガイルはそれを見て空中投げを狙う。しかし、ブランカの大パンチが先[illegible]たる。



残りの体力と時間が少ないガイルは一発逆転を狙うしかない。しかし跳んだところにブランカの[illegible]グアタックがヒットし決着がついた。

第8試合

NINNIN…リュウ
VS
やまかわ悠理…ブランカ

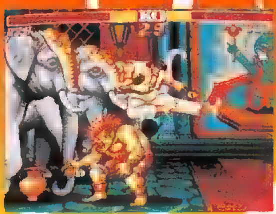
ROUND1



64秒、リュウの小キックのフェイントにひっかかりブランカが跳びこむ



リュウは待ってましたとばかりに昇龍拳。ちゃんとダメージの大きい1000点昇龍拳だ。



19秒、間合いをつめてリュウが斜めジャンプから大跳びげり。ブランカはローリングアタックを出そうとするが溜めが足りなくまともにヒット。

ROUND2



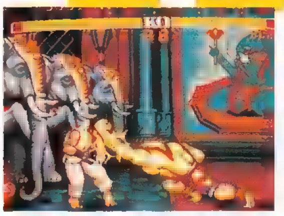
直後リュウは投げを狙うが空振り。ブランカは中足払いを2発当てて勝利をもぎ取る。



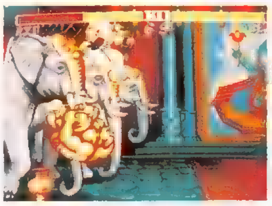
96秒、遠い間合いの小キックにまたもひっかかり跳ぶブランカ。



ブランカが着地と同時に昇龍拳がヒット。しかし、ブランカは倒れない。



昇龍拳を出したあとはスキだらけ。そこにのびーるパンチがヒットする。



69秒、近い間合いでジャンプするリュウにブランカはローリングアタックを出すがタイミングが早すぎ位置が入れ替わるだけ。



24秒、跳びげり→足払いをくらい体力がほとんどないブランカに昇龍拳を当てるリュウ。しかし、ブランカはガードして持ちこたえる。



リュウがバックジャンプしたのを見てローリングアタックを発射。はるか遠方でヒットして決着がついた。

最終結果

こうしてゲーメストチームが5勝3敗で勝ち、AOUショーの雪辱をはたした（そのあとの2回戦では2勝3敗で負けたけど）。

本当は2回戦も熱い戦いが繰り広げられたのだが、スペースの都合で紹介できないのが残念。別冊でスペースがもらえたら紹介するぞ。

最後に、ゲーメスト編集部員のコメントを記しておこう。

YOU・A リュウ・ケン担当

非常に熱い対戦だった。カプコンの社員の方々に30人以上も応援に集まっていただいたのには、おどろいた。純粋にゲームを楽しむ姿に感激した。

やまかわ悠理 ブランカ・本田担当

勝ててよかったというのが本音。次に戦ったとしたら負けるかもしれない。日々精進あるのみですね（ブランカにこれは似合わない!?）。

石井ぜんじ ガイル・ザンギエフ担当

あんなにヤルとは思いませんでしたね。大阪と東京では、対戦技の発展形態が違うのが解り、おもしろいし、参考になる。実り多い対戦でした。

C・LAN ダルシム・春麗担当

負けっすよ。完敗。何もいうことはありません。ストIのコンパネでヨガファイヤーが出なかったとかグチはこぼしません。負け。


にえりっ
それはよかったねぇ～!!
決戦間近
ストII増刊
9/19発売予定!!
ん?
こんなにすごいゲームがあったか？　なァァァァァい!!
今年、いや格闘ゲーム史上最強最大の超人気作ス ートファイタ II
の面白さ、魅力のすべてを味わい尽くす 制作が着々と進行中だ!!
赤ん坊からお年寄りまですべての人のための
はもちろん、カプコ の全面 力を
得ての㊙ 資料、超マニアうんちく話
など、ストIIが何から何までわかる
この一冊!!
負ける しませ
AB判
128ページ(予定)
予価1000円
(付録にポスターが
Illustration 五道転



先着512人というワクは軽くクリアされ、うれしい悲鳴となりました……が、先着という方法には大きな落とし穴がありました。何と北海道ではゲーメストの発売は7月2日となったそうです。これはちょっと不公平か?ということで、定員ワクを最大限まで広げました。会場レイアウト、トーナメントの組み方などすべて一からやりなおし、不眠不休の作業となりましたが、カプコンさんの超太っぱら協力のおかげもありまして、何とか600人を超える人に参加していただけるようになりました。今もって、選手カードが、届いてない人は、残念ながら、また次の機会にということで、ゴメンなさいです。

もう一つ。見学者の方をどうするかということなのですが。8月1〜4日の連日13：00より㋘屋で。先着各10名様（4日は20名！）に見学者カードをさしあげます。

というわけで、当日、選手カードをお持ちでない方、見学者カードをお持ちでない方は、会場への入場はできないよ〜ん。

試合内容は、ゲーメスト10月号（8月30日発売）で完全再現するので、お見逃しなく！

主催：月刊ゲーメスト　協賛：(株)カプコン　●お問い合わせ ストII大会実行委員会 ☎03(3291)5116

ストリートファイターII 開発者インタビュー!!

人気の秘密は? あの必殺技の裏には何が?

出席者
カプコン/KIHAJI NIN ぴい♪ SHIN
ゲーメスト/石井ぜんじ YOU・A うじゃり やまかわ悠理 栗原桃郎



左から、石井、You.A、うじゃり、やまかわ、栗原のゲーメスト・スタッフ

プレイヤーが生んだゲーム

ぜんじ…ストリートファイターIIを作ろうとされたきっかけは何ですか?

KI…格闘技のジャンルで1つゲームをつくろうと始めたのです。そこで出来上がったのがストIIじゃなく、ファイナルファイトでした。これを初めストリートファイター'89という名前で出したところ、プレイヤーのみなさんからこれはストリートファイターじゃないという意見が出まして。

結局、ストリートファイター'89はファイナルファイトになって、ストリートファイターの続編は別に作ろうということになりました。ストリートファイターIIはプレイヤーに作らせられたようなものです。

ぜんじ…元祖ストリートファイターはやりましたか?

NIN…ストリートファイターの魅力がわからないと続編は作れないので、元祖ストリートファイターは相当やりこみました。

山河…ソフトと企画との伝達はうまくいきましたか?

NIN…自分の思っていることを紙に書くだけでも難しいのに、それをさらに伝えるのですから行き違いもあります。

SHI…でも彼(NIN)は具体的で絶対やってほしいというところとどうでもいい、まかせるというところがはっきりしているのでやりやすかったです。

ソフト上苦労したのは背景がラインスクロールして3D感を出しているところです。ちゃんとできるかどうか怖かったのでまっさきにやりました。

うじゃり…気づきにくいけれど、よく見ると立体感があり感心します。

ぜんじ…大ヒット中のストリートファイターIIですが、これだけヒットすると思いましたか?

NIN…自分ではここまでヒットすると思いませんでした。ボタンも6個で、操作は複雑ですよね。そのために、一般の人がとっつきにくいのではないかと思いました。

そこで、昇龍拳、波動拳が出なくても勝ち抜けるようにとか、接戦になるようにいろいろ工夫しました。自分も敵も、体力が少なくなると一発逆転性が強くなるようになっているんですよ。それがうまく生きたようですね。

海外では対戦が熱い!

ぜんじ…ストリートファイターIIは海外でも大人気と聞きましたが。

KI…アメリカがすごいですよ。台の周りにむらがっている人の数では、日本の比じゃないです。1人プレイは絶対しないで、ひたすら対戦をやり続けていますね。

アメリカは筐体がアップライトタイプなので、うまい人が入るとイスを持ってきたりしてくれるんです。一日のうち何時から何時まででは大会だと決まっていて、参加費を払って集まってやっています。

栗原…本物のストリートファイトもアメリカが本場ですからね。

KI…アメリカ人は、乱入して相手をボコボコにしても絶対怒りません。日本ではそうはいかないですが。

ぜんじ…NINさんはアメリカで対戦しましたか。

ここは大阪、カプコンビル内、この人たちはカプコンの開発の方たちなのだ。



NIN…何べんもやりましたよ、とにかく異常に強いんですよ。ガードするくらいなら攻めてくるといった感じで、意表をついた攻撃をしてきます。かなり負けまくりました。ザンギエフにもやられましたね。

KI…アメリカから帰ってきたら1人だけ対戦がパワーUPしてました。みんなで大リーグでもまれたなといっていたものです。

ぜんじ…むこうの人は対戦でどんなキャラクターで戦うのですか？

NIN…外国人は基本的に、複雑な操作はできないんです。昇龍拳などはまず無理ですね。そこで、素直に技が出る春麗、ブランカ、百裂張り手の本田とかを好んで使います。

こっちがリュウ・ケンで入っていくと、初めはリュウなんて弱いものと思ってどんどん攻めてくるんです。そこで昇龍拳を出すとすごく驚いてましたよ。どうやるんだ、やり方教えろよと聞いてくるんですね。

昇龍拳を連発するとびくっとして近寄ってこなくなります。そういう状況になったら勝ちですね（笑）。顔が覚えられてくると、「こいつまた来た。入ってくるんじゃない」みたいなことを冗談で言ったりしていて面白かったです。

栗原…台湾では3つボタンのストリートファイターIIがあるって聞いたのですが本当ですか？

○○…出ましたね。ストリートファイターIIは特殊コンパネですよね。台湾では特殊コンパネを好まないんです。ボタンが少なくてもゲームさえできればいいという感じで。それで3つボタン。

聞いた話ではボタンの組み合わせで技が出るようになっているらしいです。同時に押すとかでですね。でもそれだと3つボタンいっしょに押すなど出ない技も出てきますが。

また、香港でも人気があるようです。ファイナルファイトよりも天地を喰らうやストリートファイターのI、IIがいいようです。カンフーの本場だからでしょう。

鋼鉄の肉体、ザンギエフ伝説

ぜんじ…製作の途中でボツになったキャラクター、技などはありますか。

NIN…ザンギエフなのですが今でも残っている技で、頭突きがありますよね。垂直ジャンプして、レバーを上に入れっ放しにしてパンチボタンを押す技です。これは、当初は上に敵をポーンと放り投げて落ちてくるところを下から頭突きしたかったんですよ。いろいろな事情があってできなかったですが。

YOU・A…そんな技があったら、ザンギエフももっと強かったでしょうね。

NIN…一時期はザンギエフが最強だったんですよ。今は最強伝説になってしまってますが。

ぜんじ…どうして強かったのですか？

NIN…ザンギエフは防衛力が強いという設定だったのですが、それがあまりに強すぎたんです。何回たたいても死なないくせに攻撃力がかなりあるから、タイムオーバーになるとたいてい判定負けしてしまうのです。

それで少し弱くしたんですが、弱くなりすぎましたね。本当は全キャラいっしょの強さにしたかったんです。

SHI…春麗も強かったです。

NIN…背中蹴りという技がありましたね。近寄り技の一種で、レバーを入れつつ中ボタンか何かを押すとできたんです。普通のジャンプと違ってクルッと小さく相手の背中に回り、背中から蹴るんです。

SHI…ファイナルファイトのロキシー、ポイズンの攻撃みたいなのですね。

うじゃり…なるほど。なんでなくなったのですか？

NIN…結局、春麗があまりに強くなりすぎてしまったからです。もともとスピードが速いうえに、背中蹴りでさらにかく乱されてしまいますから。うまく調整したか



ニックネーム：SHIN
性別：MALE
担当：ソフト
好きなもの：たこやき、さけ茶漬け
嫌いなもの：エビ、カニ、納豆
生年：昭和42年
出身地：大阪(片田舎)
身長：177cm
体重：72kg
血液型：A型
星座：牡羊座
趣味：楽しいこと全般、何か作ること、音楽
今一[redacted]したいこと：どっかにゆっくり出かけたい

ワンポイント自己紹介
昔から割とゲームが好きで、ゲームセンターにちょいちょい行っていた。
コンピューターに出会った時、「こんなにおもしろいものが、この世にあったのか！」と感動し、コンピューターにのめり込む。情報処理の方向に進みかけるが、テレビゲームもコンピューターだと悟り、カプコンに入社。そしてコンピューターは遊ぶためにあるという考えのもとにおもしろく、楽しいソフトを作ろうと努力?している。





ニックネーム：KIHAJI
性別：MALE
担当：プロデュース
好きなもの：シミュレーションゲーム、♀、酒
嫌いなもの：♂、タバコ
生年：昭和36年
出身地：[redacted]
身長：170cm
体重：63kg
血液型：O型
星座：双子座
趣味：けがをオーラで治すこと（今までは失敗している）
今一[redacted]したいこと：入院

ワンポイント自己紹介
田舎育ちのため、ほとんどゲームというものを見たことがなく、ゲームセンターは不良のたまり場だと思っていた。ところが都会に出てみると、ゲームセンターがたくさんある上に、明るい雰囲気なので、「おっとろしや、たまげたちゃ」（恐ろしくびっくりしたの意）。
カプコン創生時から勤務し、数々の作品を手がけ、現在はご隠居の身となる。
「3度の飯より仕事が嫌い」をスローガンに、日夜てきとーに努力している。



ったんですが、時間がなくてなくしてしまいました。

また、ダルシムも非常に強かったですね。今はダルシムの攻撃力は少し弱めてですが、以前は攻撃力が普通でパンチが速かったんですよ。伸びるパンチ・キックがリュウ・ケンのパンチ・キック並みに速かったので、よけられたものじゃありませんでした。

また、手足の先に当たり判定がなかったこともありましたね。

うじやり…みんな強いままにしておいたらどうでしたか?

NIN…どのキャラもみんな強いと、ハマリ技やこれさえしておけば勝てちゃうということになってしまいます。これでは面白しないので変えていきました。

CD売れ行き No.1 ストIIサウンド

ぜんじ…Sさんはストリートファイター IIのどの曲を作られたのですか。

ぴい…ほとんど1人で作りました。背景に合うように、それぞれの国のイメージどおりに作っていきました。

栗原…体力がなくなると曲が速くなりますが、テンポを速くしているのですか?

ぴい…あれはですね、全部違う曲として作ってあるんです。初めは1曲ずつでいいと言われていたのですが、「途中で曲のテンポが速くなるといいね」といったら、「それいこう!」と言われて。結局、曲の数が倍になってしまいました。

山河…ダルシムのテーマだけ、とても変わっているように感じますね。

ぴい…それは、インド・パキスタンの音楽というCDがありまして、それをもとに「こんな曲もあるんですよ」くらいの気持ちで作って持っていったらOKが出てしまいまして。少しやりすぎかな、と思っているんですが。

YOU・A…なんとなく耳に残ってしまう洗脳音楽として、意外な評判ですよ。また、日本のテーマにもつづみの音が入っていたりしますね。

ぴい…つづみが入っていると日本らしくなるかなと思って。本来は車に乗りながら聴けるようなフュージョン系のサウンドが好みなんですけど。

栗原…ストIIといえば音声合成も評判ですけど、どんな人たちが吹きこんでいるんですか。

ぴい…社内で募って、ぞろぞろ30人くらい吹きこみました。ごちゃごちゃに入れてその中から選んだので、どれが誰の音か今ではもうわかりませんね。

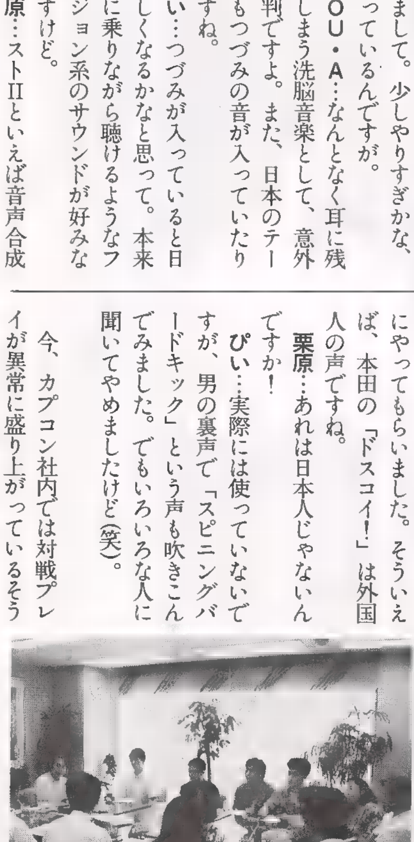
英語の声は発音がしっかりしていないといけないので、外国人の方にやってもらいました。そういえば、本田の「ドスコイ!」は外国人の声ですね。

栗原…あれは日本人じゃないんですか!

ぴい…実際には使っていないですが、男の裏声で「スピニングバードキック」という声も吹きこんでみました。でもいろいろな人に聞いてやめましたけど(笑)。

今、カプコン社内では対戦プレイが異常に盛り上がっているそうだ。僕たちも対戦したが、はっきりいってとっても強かった。新入社員のマニアと戦って、ボコボコにしてメシをおごらせるのがはやっているそうだ。

自分たちでそこまでやりこめるゲームを作ってしまうカプコンスタッフのパワーを、取材のこの日はつくづくと感じた…。





ニックネーム:NIN
性別:MALE
担当:企画
好きなもの:おいしいもの、業務用 ゲーム基板
嫌いなもの:玉ねぎ、毛虫、グログロしたもの、とらえどころのないもの
生年月日:昭和42年
出身地:東京(埼玉県寄り)
身長:170cm
体重:61kg
血液型:O型
星座:乙女座
趣味:面白いことなら何でも、業務用基板の収集
今一番したいこと:の〜んびりと世界中を旅してみたい

ワンポイント自己紹介
ガキのころからゲーム性に興味を持ち、デパートの屋上などによく出かける。インベーダーブームに火がつくと、狂った様にゲームセンターに入り浸るのだが、学校で禁止された為素直にやめる。が、しかし、1年もすると禁断症状が出始め再び入り浸り、そこから、ほぼ毎日ゲームを欠かさずにプレイする(しないのは山奥に修学旅行に行った時ぐらい)。
在学中に某雑誌のライターとして暗躍するが、卒業後、ひょんな事からカプコンに入社。「会社で最も給料の安い男」とののしられながらもてきと一に頑張る。
下積み時代の経験を生かし、「親切設計のゲーム作り」をスローガンに数々の作品を手がける。
「ゲーム性とは何なのか?」この問いに答える事をライフワークとし、ゲーム業界のみならず、日常生活に潜むゲーム性を日夜研究している。



ニックネーム:ぴい♪
性別:FEMALE
担当:Music＆Sound
好きなもの:絵と音楽と苺とメロンとお寿司とゲームとショッピングとお喋りと……ああ書いてたらキリがない
嫌いなもの:殺虫剤を必要とさせられるムシたち
生年月日:昭和42年
出身地:大阪府
身長:最近計っていないのでわからない
体重:最近計りたくないのでわからない
血液型:A型(しかし人には信じてもらえない……)
星座:天秤座
趣味:長電話
今一番したいこと:ストリートファイターIIをクリアすること、おもいっきり遊ぶこと

ワンポイント自己紹介
幼い頃からピアノを習い、持ち前の思い込みで「私の進む道は音楽しかないわ」なんて考えてました。ところがゲームといえばトランプか人生ゲームと思っていた私に異変が起こりました。初めてファミコンに触れた時「どわーっなんだっこのおもしろさはっ」そして次の日、私はゲームのやりすぎで腕が上がらくなり(肩こりのせい)ピアノどころではなくなってしまいました。
「え……そんなゲームセンターなんて野蛮なとこ……」とか言ってた私が今ではミナミ(大阪の繁華街)でハデな服の腕をまくって「ゲーセンいくでーっ」と言っている次第であります。(でもお嬢様であることには変わりありません)

納涼 歌吟大会

ストIIでらワう

選者
石井禅寺(ぜんじ)　慈空宇邪利(うじゃり)
裕永(ゆうえい)　栗原桃郎
山河悠理　円翁(えんおう)



♨夕立が恋しい今日このごろ、皆様いかがお過ごしでしょうか。本日は「夏休みだよ!全員字あまり風流スペシャル」と題しまして、ストII川柳の妙作の数々をご紹介とあいなりました。どちらもしばし暑さを忘れ、ごゆっくり…。

つはものどもが
ゆめのあと



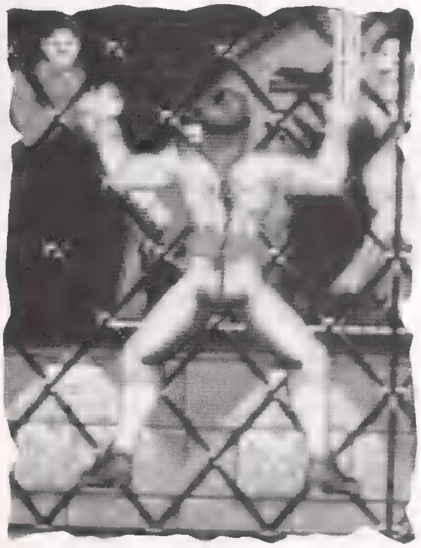
㊕ちくしょう
バグだったのね　赤い波動拳
新潟県　ガバチョのしもべ君
　禅寺…これはよくわかる。
円翁…なんだか川柳と思えないリズムですねぇ〜。「ちくしょうめ」とするとなんぼかマシなのでは?

㊕超非道　ガイルの立って
**　　　　サマーソルト**
埼玉県　ZAN君
　宇邪利…サマーソルトは風流に夏塩蹴(かえんしゅう)とすべきでしょ。
　桃栗…なるほど。

㊕春麗よ　負けたら脱ぐのが
**　　　　ゲームのおきて**
宮城県　たかみらあ君
　ゆうえい…おめえってやつあ…。
　宇…ザンギには負けたら服を着てほしいねぇー。

㊕ヨガファイヤー
くらったあいつは　誰なんだ
東京都　仁伴千司君
　宇…スリムになる本田ね。
円…FF以来の伝統ですね。

㊕ヨガファイヤー
うったつもりがヨガフレイム
広島県　MOLEST君



(竹)波動拳
へぼってアッパー　悲しいぜ
東京都　都築拍生庫君
宇…たぁしかに。2首目は「へぼってぶおん」とするとなおよろしいね。

(竹)下タイガー
スーパー[illegible]突きでカウンター
岡山県　だら君
禅&宇…でも弱ボタンじゃだめなんだよね。
桃…さすが皆さん。マニアでいらっしゃる。

(竹)ダルシムで
やってみたいぞ「崖っぷち」
兵庫県　こ君
円…(笑)にてるー!!
桃…いきなり他社ゲームのネタですか…。いいけど。

(梅)エドモンド
あなたのさばおり　下心
静岡県　ハチレモの会長君
一同…ありがちすぎるー!!
桃…春麗に足ばらいってのも死ぬほど来てましたね〜。

(竹)3人の　子供殺した　ダルシムよ
埼玉県　[illegible]FC埼玉筆[illegible]君
禅…あぶないぞ!!
宇…エンディングの子も3年後にはネックレスですかな。

(松)いらいざの
動力源は　スプリング
滋賀県　田楽寺茂助左ェ門君
桃…ストIIで一番笑えるシーンですな。びよんびよん。

(松)哀しきは
タイガーかわせぬザンギエフ
東京都　A・ロドリゲス君
禅…あまりにも実感できる。
宇…「いとあはれなり　ダルシムもまた」ってどうすか。

(竹)ザンギエフ
のろいぞよわいぞいらつくぞ
静岡県　☆画野郎君

(竹)負け顔が
とても悲しい　ザンギエフ
福岡県　ガイルを極めた男君
ゆ…まさにそのとおり。
禅…あの顔ほとんど死んでるとしか思えないからねえ。

(竹)ブランカと
胸毛コンビだ　ザンギエフ
福島県　しろくろう君

(竹)ケダモノと
呼ばれ傷つく　シャイなボク
群馬県　NAOちゃん18歳君
山河悠理…私のおすすめはこんなとこですか。ちなみにスネ毛もおそろいですんで。
桃…さすがブランカ使い。2句目がいい味出てますねえ。

(松)Oh!ジミー
すがる母親　電気ショック
禅禅…くだら〜ん。でも情景が目に浮かんできて笑ってしまう。
桃…次はすごいですよ。

(竹)ソニックと
言った言葉が　断末魔

風林火山

(竹)そよぐ風
なまあたたかい　象の息

(松)波[illegible]パオー
竜巻パオー　昇パオー

(竹)コサックに
夢中で失脚　大統領

(竹)父親を
勝手に殺し　普通の娘(こ)

(竹)金がなく
女もいないし　家もない

(松)乗り込んで
「国へ帰れ」と言い放[illegible]

(竹)タイランド
アドンいなくて　安堵する
群馬県　地獄の伝書鳩君
宇…「アドンいなくて…」はぷれいやの心情をニョジツに表現しておりますな。あまつさえ安堵とアドンが修辞法のかけ言葉となっている、と。
桃…いわゆるダジャレのことですね。しかしストIIやってないとわからん句ばっかり。

(梅)ブランカに
傘を持たせて　カサブランカ
愛知県　U・TAKER君
山…バカボンの歌かって。

(梅)僕がいる　ああ君がいて
僕ガイル(©チャーリー浜)
大阪府　6代目ウインビー君
祥…人をバカにしてますね。

(梅)怒とうの
ガイルの頭は　雲仙岳
長[illegible]県　[illegible]幡久志君
禅…おい、あぶないぞ…。

わびさびわさび
びびびのび

桃…次は風流なとこいってみましょうか。

(竹)取って食え!!
頭上を回る　ハトサブレ!!
東京都　ミスタークラウン君
山…どこが風流なんだ!
円…東京銘菓ひよこってのもありますよ。

(松)宇あまりが　怖くて川柳は
書けんのでごわす
青森県　猿谷君
桃…こりゃひねりがきいてますね〜。本田の悲劇。

(竹)地図の上
クジラにキリン　ゾウコアラ
千[illegible]県　水龍君

(梅)こぼれそうで
こぼれない　風呂のお湯
宮城県　鶴八田一TNだ!君
一同…川柳じゃねー!!

(松)跳ばぬなら
跳ばせてみヨウ　中キック
埼玉県　Q極生命体君
宇…「やせガイル　負けるなザンギ　ここにあり」ってどうすか。

(松)やれうつな
ダルが手伸ばす　足伸ばす
大阪府　ちえるし君
ゆ…いいですね。
宇…グウす。

(松)びびびびび
びびびびびび　びび
東京都　太田塚君
桃…草野心平ですねー。秋の夜に響く放電の音が、ふとぎれるこのわび。

(竹)滴落つ
水面(みずも)に揺らぐ　逆さ富士

(梅)夕暮れに
なびくはちまき　すかしてる

(松)古傷に
想いを秘めて　世界一
神奈川県　望月　宗君
桃…そういうあなたもすかしてますが…いいすね。
宇…ああやられ役、ってかんじでね。

(竹)興奮が
なぜか冷めてくエンディング
埼玉県　信高[illegible]哉君
宇…特にダルシム、と。

(竹)ベガ倒し
サイフの中身を　見て[illegible]く
東京都　響リュウ君
ゆ…わかるわかる。

(竹)待つ人は
早く死ねよと　思ってる
福島県　マムォー君
宇…ニョジツですね。少し弱いかな、とは思うけど…。

(竹)前のやつ
早く死ね死ね　早く死ね
埼玉県　頭脳改革者ヨガ夫君
宇…こりゃロコツすぎます。
ゆ…諸行無常…。
桃…早く終われ、というより本人を呪い殺したがってるよーな迫力を感じます。

(松)最近は
喧嘩するにも　待つ世かな
京[illegible]府　みすれるれんれん君
宇…ニョジツす。
桃…川柳してますねー。

(竹)早朝の
店に[illegible]く「ヒョー」の声
群馬県　ライジンオー君

(松)コンパネに
店員が徹夜で　ボタン付け
和歌山県　いっちゃん君
ゆ…うまい。
禅…哀愁を感じますね、店員の人でしょうか?
桃…実にストIIらしい句が出たところで、今日はこのへんで…。

佳作(梅)

○だるしむの
頭はすでに　超合金Z
千[illegible]県　新騎士道はるのぶ君

○ソリ入れた
サブちゃんかいな　Mバイソン
岐阜県　早瀬民太郎君

○後ろ向き
まるでタンポポ　アメリカ人
千葉県　[illegible]的廬さん

○バルログが
アミにはりつき　せみしぐれ
埼玉県　モルモモ君

○バカヤロー!　武器まで
使ってヒョーじゃねえ
大阪府　ALICESEー君

○四天王
はっきりいって　三天王
富山県　竹島正浩君

○ボーナス面
スカッとしたあと　請求書
神奈川県　LSD25君

○汚いね
バルログ鼻水　出すなよな
東京都　大平直樹君

○ガキ共よ
[illegible]続せぬなら　そこをどけ!
大阪府　ライト・K君

○ザンギエフ
内股だとは　意外だぜ
兵庫県　サブ君



今回掲載された方には、記念品を送らせていただきます。
(梅)…ゲーメストオリジナルストIIレターパッド+下敷き
(竹)…さらに+春麗テレカ
(松)…さらにさらに、+カンペンケース+ストIIポスター

レシーブできればこっちのもんだい！
コンピューター相手での攻略だぞ!!



スーパーバレー'91

©ビデオシステム

前半は、サンダーサーブと分裂サーブで優勢に試合をすすめて、後半は、相手を誘導して、楽にスパイクを決めよう。

A➡Z

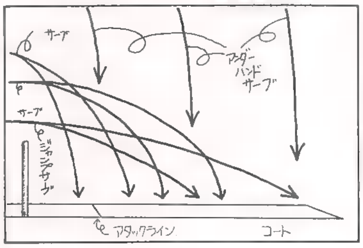
まず基本テクを学ぼう

操作系はレバー1本、ボタン1つというシンプルさ。

前作は2ボタンだったので、技の数は減ったのかなあと思ったけど、それはなかったようだ。

レバーを使いこなせ！

レバーは、ゲームスタート前はゲームの進行セレクトの選択、サーブ時はサーブの種類のセレクト、サーブ後はボールを相手コートのどこに落とすかの決定をする。



相手コートに落下するときの弾道。まあネット▩に落ちるサーブを覚えればOKかな。

レバーの位置	名前	弾道	特色その他
中立	フローターサーブ		打つのはタイミングのみ。
下	ドライブサーブ		オーソドックスなサーブ。あまり使わない。
上	アンダーハンドサーブ		タイミングを合わせれば天井サーブになる。
右	ジャンピングサーブ		サーブミスしやすい。深めのやつが使える
左	ドロップサーブ		けっこうとりにくいサーブだ

レバーを入れる方向でサーブが変わる。

レシーブ時は、上に入れているとエースアタッカーに打たせる命令をし、下に入れていると、クイックスパイカーに打たせる命令をする。

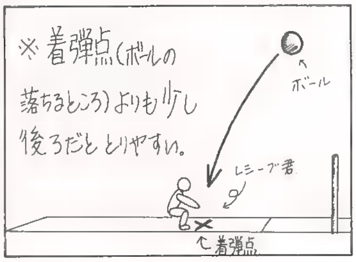
トスのときは、上に入れていると、高いトスをし、下に入れていると低いトスをし、ネットと反対側に入れると、バックアタックの命令になる。

ボタンをマスターしろー

さてボタンだが、まずゲーム進行セレクトの決定をする。

ゲームに入ると、まずは、サーブだ。初めにサーブトスで押し、タイミングを合わせてサーブを打つ。このとき、ボールが赤くなったときがベストタイミングになる。

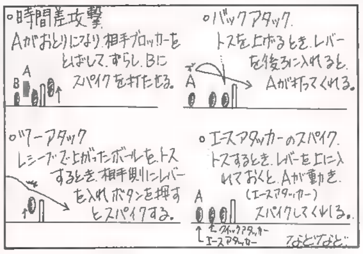
レシーブ側になったときは、ブロック開始を命令する、スパイク時は自動でジャンプするが、レシーブが乱れたときは、ジャンプするときにジャンプの命令をする。



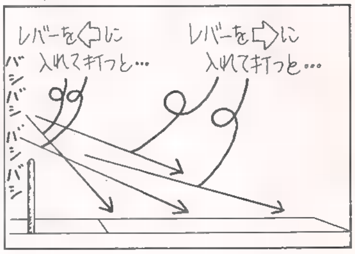
レシーブするときの図。この位置だ。

クイック攻撃をするときは、クイックスパイカーをスタートさせるために押す。これはトスをする前に命令する。

レバーとボタンの使い方はこんなもの（えらく少ない、特にボタンがね）だが、サーブで5種類、スパイクなんかは、時間差、フェイント、クイック、オープン、バックアタック、ツーアタックといっぱい。その時々に応じて有効な攻撃をしないといけないね。



スパイクもこれだけ種類がある。うまく使いこなそう。



スパイクも落下点を変えられる。

実際のところ、覚えるのがめんどくさいという理由でワンパターンの攻撃しかしないプレイヤーが多い。でも、それじゃあスポーツゲームのかけ引きの面白さがわかんないから、もったいないよね。

5勝すれば優勝だ！

優勝するまでには5チームと対戦することになるわけだが、1チーム目と5チーム目では、強さが違うのだ。

例えば、5チーム目では、時間差か　フェイントを上手に使わないと勝てないが、1チーム目では、速攻をやっていればだいたい勝てる。また、点数稼ぎのために、サンダーサーブと、分裂サーブで時間短縮も可能だ。

ちなみに、3チーム目ぐらいまでなら2分以上残せるし、1チーム目なら2分30秒も可能だ。

必殺技があるのだ

前作にも超天井サーブとかあったが、今回のゲームでもある。

サンダーサーブと、分裂サーブだ。

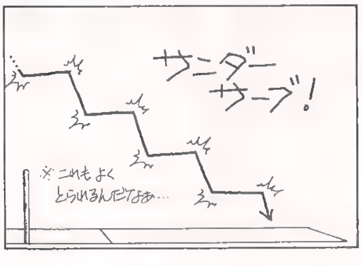
サンダーサーブ

サーブトス前にレバーを左上に入れ、トス、左下に入れてサーブを打つとできる。

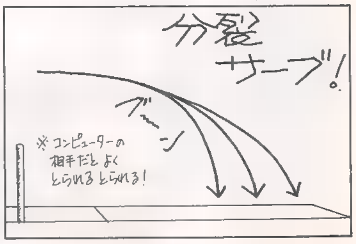
分裂サーブ

レバーを右上にし、トスを上げ、右下にレバーを入れてサーブを打つ。

どちらもある程度コントロールできるが、コンピューター相手だと比較的とられやすいので期待しないほうがいい。2P対戦で使うとかなり有効かもね。



これがサンダーサーブだ。



そしてこれが分裂（3つに）サーブだ。

2チーム目までの攻略

2チーム目までは、はっきりいって弱すぎるので、さっさと倒してしまおう。

時間差は使わず、速攻のみで、相手のレシーバーの位置を見て攻撃する。

まずサーブからだが、最初の2本は、サンダーと分裂を打ち、うち1本でサービスエースをとればOK（2本とれることもあるけど）。

レシーブは、ボールの落下点が矢印で表示されるので、その位置にレシーバーをもっていってレシーブさせる。

確実にレシーブするためには、ボールが、キャラクターの少し前にくるようにするといい。

レシーブしたら、相手コートを見て、レシーバーがどこにいるか確認する。

さて攻撃だが、相手のレシーバーが前にいたら、レバーを右に入れ、足の長いスパイクを打つ（フェイントでもいい）。

中間にいたら、レバーを下、左下に入れスパイク（とられる確率は50％）。

中間よりやや後ろにいると

きも、下、左下に入れて打つ。後ろにいるときは、迷わず下に入れて打つ。

攻撃方法は、速攻（トスを上げる少し前にボタンを押しアタッカーを始動させる）と、エースアタッカーに打たせる方法がある。

時間短縮なら速攻がいいだろう。

3・4チーム目の攻略

ほとんどブロックしてこないので、気持ちよくスパイクが打てると思う。

こんなところでタコミスしてサーブ権をとられるようでは、まだまだあまいぞ！

1、2チーム目のときよりも、少しだが、ボールの動きが速くなっている。

さすがにこの辺からは、少し頭を使わないと勝たせてくれない。

といっても攻撃するときのみで、レシーブは前の通りでOKだ。

攻撃だが、前のに加えて、時間差を入れる。

時間差を入れる理由は、敵がブロックしてくるためで、時間差攻撃をすることで先にブロッカーをとばさせて、ブロックが解けたときにスパイクを打てるようにするためだ。

時間差攻撃をするときも、相手コートを見て、足の長いスパイクを打つか短いのを打つかを決めよう。

もし、タイミングがずれ、ブロックされていたら、フェイントを打とう。

フェイントもただ打つのではなく、相手レシーバーを見て、右上、上、左上とレバーを入れかえ、人のいないところに落とすようにしよう。

さてここで、相手にサーブ権がいってしまって、サーブを打たれたときの対応について少し説明しよう。

だいたいオーバーハンドか、ジャンプしてくるので、ある程度球種はわかるが、問題はボールの落下点。

まずオーバーハンドサーブの場合、弾道が高いか低いかに注意しよう。

高い場合、比較的ネット際に落ちる。低い場合、中央寄りに落ちる。でもボールを追う時間はあるので、しっかりボールを追うこと。

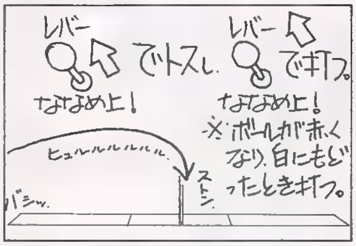
ジャンプサーブしてくるときは、だいたいコートの後ろにくるので、少しさがること。

特に速いボールのときは、あらかじめさがっていないととれない。それでも見逃すとアウトだけどね。

少し特殊なルールのためサーブ権の移動だけでも点数が入るので、サーブレシーブのミスは許されないぞ！

最後の試合だ！

5試合目では、相手の打ってくるボールの落下点が矢印で表示されないので、相手の攻撃を見切ってレシーブしなければならない。すごく大変なのだ。



このサーブをマスターすると、相手のレシーブを乱せることも。

まずサーブから。

普通のサーブでは、簡単にバレてしまうので、ここでは特別なサーブを打つ。

アンダーハンドサーブで、ネット際に打ちこむのだ。

レバーは左上のままで打つが、打つタイミングがポイント。ボールが赤くなり終わったら打つのだ。遅いととどかない。

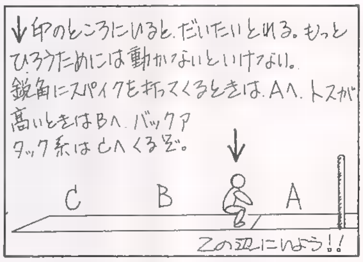
これによって多少だが、相手のレシーブが乱れる。確率は低いが、たまに点が入ることがあるので有効なテクといえよう。

最も問題なのがレシーブである。

簡単にいうと、こうスパイクを打ってきたら、あそこに打ってくる、という感じで覚えて、対処しなければならないのだ。

レシーブできれば8割勝ったも同然。そのレシーブをするために、勝つためのポイントをいくつか挙げてみるが、その前に、まずあらゆるスパイクを受けるためにいいポジションとして、アタックラインの少し後ろに立つようにする。

そこにいれば、何もしなくてもレシーブできるし、前にも後ろにもすぐ動けるからだ。



この辺にいれば、だいたい大丈夫。

●ネット際でスパイクされるときの対応

こういうときは、だいたい鋭角のスパイクを打ってくる。

定位置にいて、打ったらレバーを右へ入れ、万が一鋭角に打ってきても飛びついてとれるようにする。

このとき、ブロッカーをとばしておくとブロックすることもあるので飛ばしておくが、タイミングが早いとフェイントとされる。

●アタックライン近辺からスパイクされるときの対応

深めのスパイクを打ってきやすい。しかし、定位置にも打ってくることがあるので後ろにはいけない。

ではどうするか。まず初めは防御策として、ブロッカーを飛ばす。ブロックできればいいが、できなかったときのために、スパイクされたと同時に、レバーを左に入れ、深めに打たれても飛びつけるようにする（目いっぱい深く打たれたときはあきらめよう）。

●速攻でスパイクされたときの対応

レシーバーを定位置においておき、打つ位置がネットに近いかどうかを見る。

近ければ前へ、遠ければ後ろにきやすいので、その方向にレバーを入れてレシーブする。

●時間差で、速攻のときの対応

これは定位置で大丈夫。ほとんどレシーブできる。

●時間差で、トスの高いときの対応

深めに打ってくることが多いので、定位置より少しさがり、打ったらレバーを左に入れてとれるようにする。

●バックアタックを打ってくるときの対応

定位置より深めに打ってくるので、打ったら定位置からレバーを左に入れてとれるようにする。

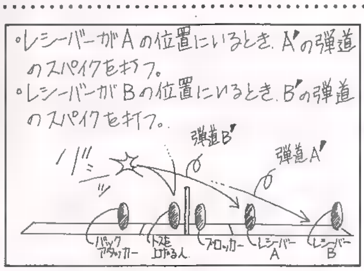
バックアタックのときは、ブロックでポイントをとれるようにしたほうが安全。

相手のレシーブが乱れたときも同様で、なるべくブロックでポイントをとろう。

さて攻撃だが、今までのように相手コートを見ながらスパイクするのは当たり前だが、これに加えて有効なテクニックを1つ。これをメインで使えばかなり有利になる。

●時間差のバックアタック！

レシーブしたら、トスをするが、トスする前にオトリのアタッカーを始動させ、相手のブロックを飛ばし、トスをするときレバーを左に入れ、バックアタックの命令をし、バックアタッカーを始動させる。



この時間差バックアタックを覚えるとかなり有利になるはず。

さて次が重要。

スパイクを打つとき、相手コートにボールの落下点が矢印で表示されるが、このとき、相手のレシーバーの位置をチェック。

レシーバーが前にいたら矢印を後ろへ移し打ち、中央よりネット寄りなら、矢印を後ろでフェイントを打つ。

中央やや後ろ寄りにいるときは、矢印を後ろ寄りにしてスパイクする。この場合、とられる可能性は半分ぐらい。

後ろにいるときは、矢印を前にもってきてスパイクを打つ。

スパイクを打つとき、矢印を移動させるが、このとき矢印といっしょにレシーバーが動くけば、しめたと思ってもいい。

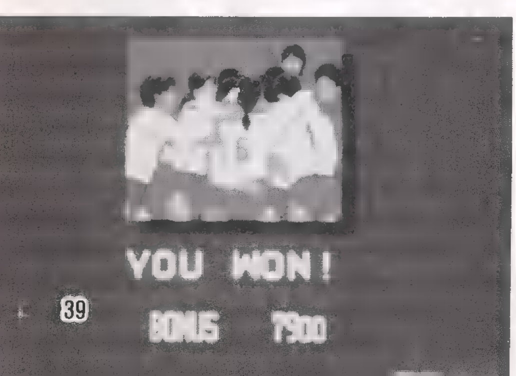
打つまでに1回矢印を後ろにふってレシーバーを後ろに誘導し、打つ瞬間、矢印を前にもってきてネット際にスパイクを打つ。楽にポイントがとれるぞ。

3チーム目ぐらいから最後に紹介したテクを使うと、かなり楽にポイントがとれる。

最後の試合では、矢印が出ないのでレシーブしにくいが、基本的に4試合目までと同じように打ってくるので、目で覚えてしまえば次の攻撃が読めるようになるでしょう。

点数的には、1コインクリアで、12万点は楽にいくはず。

点数よりも、どれだけ失点しないかの競争のほうが面白いかも。



楽勝で3分を切る方法！

ウイニングラン'91

ずるずる

スリップを使えば楽に3分は切れるが、もし敵車が出てこなかったとき、どうする。そんなときでも安心して走れる攻略は必要だ。

安定した走りが必要だ

確実に3分を切ろうとするとき、やはりしっかりしたラインをもっていないと自信をもって走ることができない。

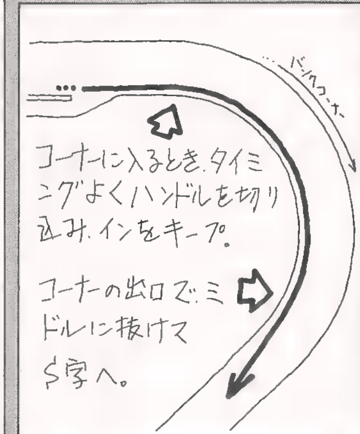
1周目を1分2秒、2周目以降を59秒で走ればでるが、むしろラインよりもマシンに慣れるほうが大事。

●インをキープだ！

第1コーナーは、このコースで一番バンクのあるコーナー。問題は入り口。早くハンドルを切り始めるとインに突っ込んでしまうので、コーナーに入ったと同時にハンドルを切ったほうが安全。

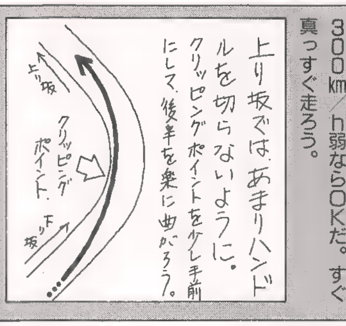
思っている以上にハンドルを切らないとインに入れないからだ。

今回の攻略では、ヘアピンで壁ターンも入っているので、タイム的には2分57秒前半を狙えるものになっている。しかしスリップを使わないといけないけどね。



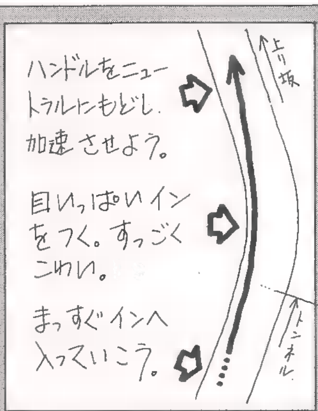
●スピードを殺すな！

ここのコーナーは、いかにスピードを殺さず抜けるかがポイント。次に長い登り坂が待っているからだ。入るときよりも抜けるときに注意。滑らかに。抜けたときに、300km/h弱ならOKだ。すぐ真っすぐ走ろう。



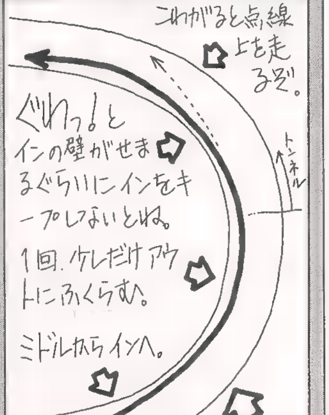
●直線的に走れ！

すごく緩いコーナー。ハンドルを小刻みに切りながらイン側の壁にへばりつこう。次の直線が見えたらハンドルをニュートラルへ。登り坂なので、真っすぐ走るようにする。



●思いっきりインへ！

複合コーナー。ラインを見てもらえばわかるが、1つ目よりも2つ目のカーブでインに入る。1つ目でインをつくと、2つ目でアウトにふくれるからだ。ハンドルの切り方だが、一定ではなく、1つ目を抜けたら一気にインへ。壁にぶつかるぐらい、インをつこう。





☆1分57秒前半を狙え！！

	初級者！	中級者なら	上級者となると！
1周目	1分01秒500	1分01秒350	1分01秒200
2〃	58秒250	58秒150	58秒100
3〃	58秒250	58秒150	58秒000
タイム	2分58秒000	2分57秒650	2分57秒300

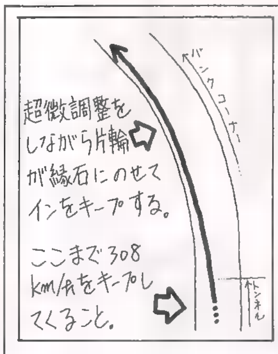
上記のタイムは、安定して走ったとき。58秒000を切るには、3台以上のスリップストリームに入らないとダメ。(スリップに入らなくても、58秒350ぐらいは出せるので、がんばってみて！)

●回転数を合わせろ！

スタート時、1万2500回転にし、1速から。スタートしたら少しずつ踏み込み、80km/hを超えたら2速へ。あとはレッドゾーンに入ったらシフトアップ。第1カーブに入ったところで6速にできるはずだ。ベタ踏みでスタートすると、車3、4台分は出遅れる。

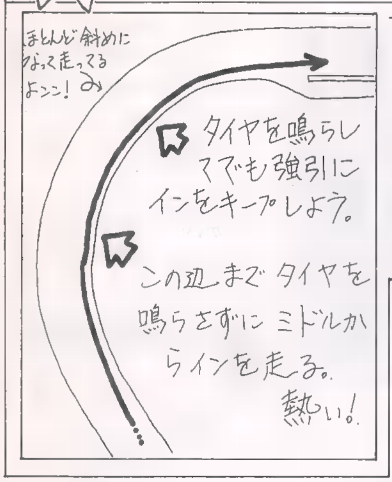
●ここまで308km/hをキープ！

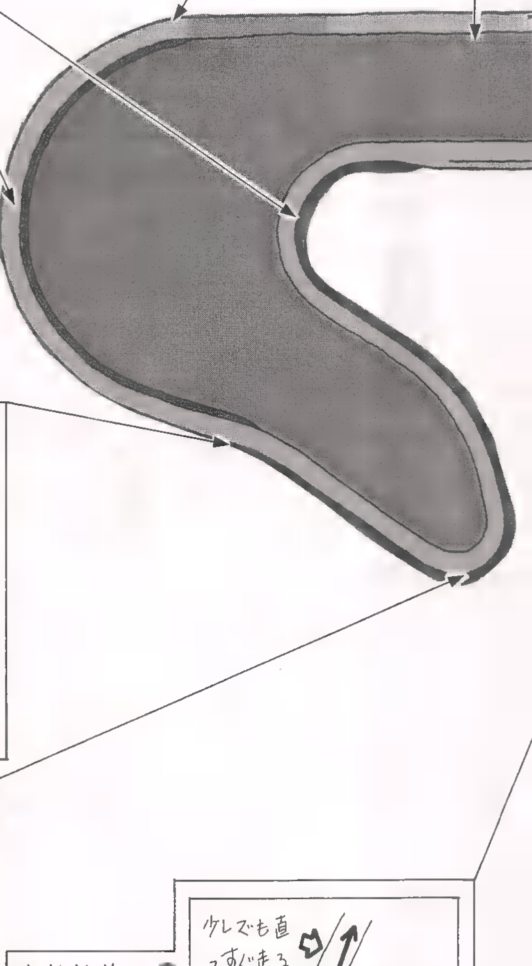
ここまでの登り坂で、308km/hで走る時間を長くする。少しでもハンドルを切ると307km/hになるぞ。



●最終コーナーだー

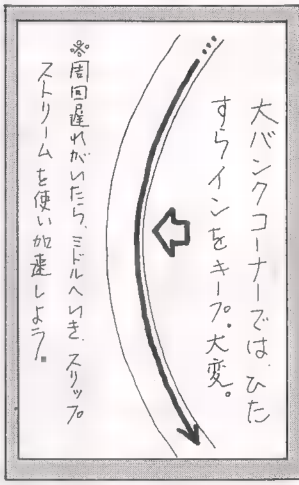
タイヤを鳴らしながら強引にインをキープする。コーナーに入るとき、少しアウト気味から入ると、コーナーの後半でインをキープしやすいぞ。インをキープしているときの感覚だが、なんか車が横になりながら走ってんじゃないのっていう感じ。これで1周完了。





●ひたすらインだ！

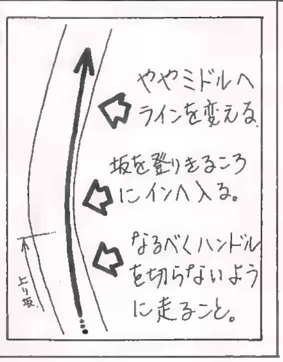
最も慣れを必要とするコーナー。うまくインギリギリを走るコツとして、少しインにハンドルを切り、車がインに行きだしたら、ハンドルを戻し、車が戻り始めたらまたインへとコントロールすると走りやすいぞ。





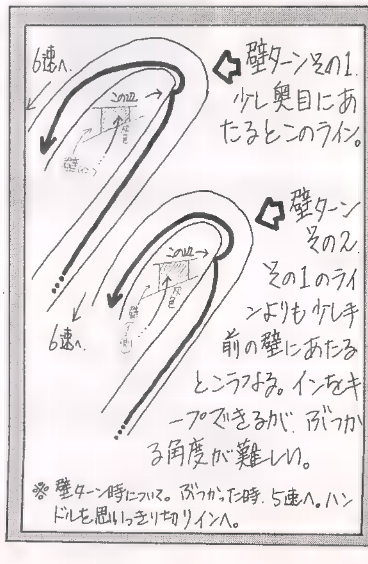
●インからインへー

前のバンクから、緩い右コーナーへは登り坂になっているので、ハンドルを切り過ぎるとスピードが落ちる。なるべく直線的に走り、インからインへラインを変えよう。登り坂で先が見えにくいので、右に寄るタイミングを間違わないようにすること。



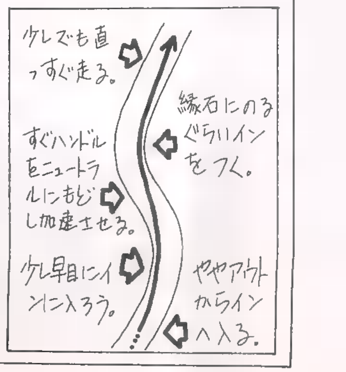
●壁ターンで抜けちまおう！

インの壁にぶつけて曲がっていく。1回しかぶつからないので1作目と比べるとめちゃ簡単。まずアウトからぶつかること。そしてぶつかるところは、一番奥に見えた灰色のところの手前寄り。ぶつかるとき、45度弱ぐらいのハンドル角で入り、ぶつかったら全部切り込み、4速へ(5速でもいい)。すぐ5速にもどし、インの壁にはりつけるようにコントロールする。緩いコーナーを抜けるころ、6速へ。ハンドルの切り込みが浅いとアウトに出るぞ。



●アウト=イン=アウトだ！

S字だが、きれいに抜けるためにはアウト=イン=アウトがいい。S字を抜けたら、すぐハンドルをニュートラルにして加速すること。



ドライバーズアイを始めてから'91をやり始めたんだけど、スピードが50km/hも違うと、ほとんど別のゲームって感じ。ドライバーズアイは、始めて3日たってもまだ3分34秒台なのに、'91は2日目で2分57秒台がでてしまった。これってムービング筐体だから上達が早かったって話もあるけど、やはりドライブゲームは体感しながらプレイしなきゃ面白くないと実感した。

とにかく1Pプレイでやるとき、敵車がまちまちなのでいつでも2分57秒台がでるとは限らないが、今回の攻略で、スリップが使えれば楽に出せると思う。

続・続・驚異現象 ULTRA 401

構成
やまかわ悠理

人気のストⅡはそろそろネタ切れが近い。そのかわり、他のゲームの技が多くなりつつある今日このごろである。
　また、ストⅡのスタッフロール早送り技は大パンチor大キックの１つだけでも可能の指摘がありました。

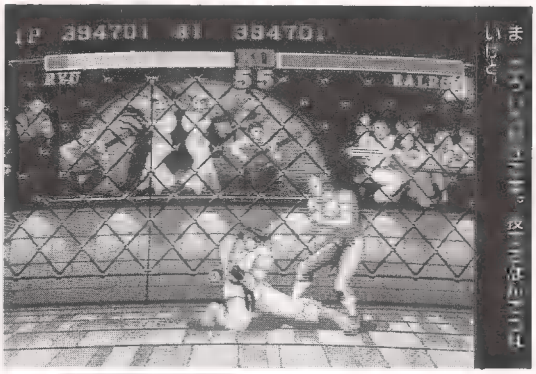
びっくらめーしょん／338
ストリートファイターⅡ
●爪折り技

バルログの爪は、バルログに８回何らかの攻撃をしたあと（ガードされても可、投げは不可）、８分の１の確率で折れる。爪を折ると１万点入り攻撃力が落ちる。
（全国多数の皆様＋α）
㊫爪が折れるという内容のはがきが多かったので、ここでフォローを入れておきました（先月号の攻略にもあるけれど）。爪が折れると回転アタックに当たりやすくなるのである。
　初級の上ってところだ。

びっくらめーしょん／339
ストリートファイターⅡ
●粘り技

ダブルKOやドローゲームなどでラウンドが進むと、ラウンド10（FINAL ROUND）になり、勝たないとゲームオーバーになってしまう（コンピューターも対戦も）。また、一度も負けないでラウンド10まで行くとチョキマークが１つつく。
（栃木県・鈴木隆英君、東京都・ⓅMFC軍曹㊝君）
㊫ダブルKOを続けても永パにならないのはこのため。また、ラウンド９まで進むとコンピューターのランクが下がるらしい。初級。





びっくらめーしょん／340
ストリートファイターⅡ
●意味なし技

（神奈川県・Ⓟ「じみーっ!!」WAN矢野君）
㊫ほんとに顔のほうが当たり判定がでかいのか？ 初級。



「やりー」じゃないよ、じみーくん。逃がすときは逃がすんだから。

びっくらめーしょん／341
クラッチヒッター
●確実アウト技

守備のときランナーがいる場合、ランナーが十分リードをとったあとにタイムをかけ、すぐにキャンセルし、すぐにけん制球を投げると確実にランナーをアウトにできる。
（東京都・ⓅMAX君）
㊫ゲーメスト読者にはあまりなじみのないゲームの技だ。ランナーが２塁のときはだめだが、これは使える。中級だ！

びっくらめーしょん／342
コットン
●ハマリ技

３面のボスの直前で、スクロールが止まる前に左下にはりついていると死んでハマリの状態になってしまう。
（東京都・ⓅMFC－軍曹㊝君）
㊫この技はあまりやらないほうがいいのでは？（電源を切らないといけないため）中級の下。

びっくらめーしょん／343
ローリングサンダー2
●逆行技その1

スタート時、普通は左に行けないが、レバーをはじきながら進むと一番左まで進むことができる。
（東京都・ⓅMFC－軍曹㊝君）
㊫ま、普通は左へ行かないと思うけど。初級。

びっくらめーしょん／344
ローリングサンダー2
●逆行技その2

面の途中で死んだとき、復活位置よりも左には行けなくなっているが、強引に左向きにジャンプしつづけるとだんだん壁（？）にめり込み、ついには姿が見えなくなる。それでもまだ続けると、なぜか穴に落ちる（死ぬ）。
（東京都・ⓅMFC 軍曹㊝君）
㊫先ほどとは別人なので念のため。しかし、意味がない割にはおもしろい。中級の下。

びっくらめーしょん／345
チャイナタウン
●ポンプゲーム楽勝技

ポンプゲームが始まったらいきなり右へ行って亀の向きを変える。そのまま右へ行き敵の横に行ってボタンを連射していると自分と相手がケンカを始め、そのスキに亀が風船を割ってくれる。
（愛媛県・Ⓟしつこく送り続けるSUR－あ～べ51号君）
㊫これなら速攻でケリがつく。それにしても、ケンカができるとは知らなかった。初級の上だ。

矩形波倶楽部誌上ライブ〈第5回〉

今年のライブもよろしくね！

古川もとあき



私が森本です。

初ライブ!! それは恐怖の体験

涙と感動の初ライブ

ハイ。えーっと今回初登場の森本ゆきえです。今までは対談でお話してましたが、今回は1人で頑張りたいと思います。とはいっても何を書こう?えーっと、そうそう今までのライブの思い出でも書こうかな。

私が初めて矩形波倶楽部のキーボーディストとしてライブに出演したのは、'90年3月、高島屋のイベントでした。それまでにバンド活動をしたことがなかった私は、そのライブが生まれて初めてのステージ。口から心臓が出そうになるし、緊張と寒さでガタガタ震えるし、もう死んでしまうかと思いました。でも、ファンの人たちに応援していただき、ステージのあともたくさんの人とお話して、何だか急に元気がわいてきました。それからは、ようやくライブが楽しくなってきて、8月のツアーの時は、もう感動のあまり涙うるうるしちゃったり…。そうだ!そのことを書こう。

ツアーはまず大阪からでした。東京が拠点だったから大阪はちょっと不安だったけど、ロビーに出てびっくり。まだ朝早いのに、もう並んでるの!!ゲーム大会のときも、みんな信じられないくらいいろんなこと知ってたし…。こっちが勉強になっちゃった。

次は名古屋だったんだけど、実は一番心配してたんです。だって名古屋って初めて行ったんですよ。ところがこれが大まちがい。今までの矩形波ライブの中で、この時のライブが一番盛り上がって熱狂と感動の嵐でした。ぜひまた名古屋でやりたいです。

そして3回目は矩形波としては〝帰ってきた〟って感じの横浜でした。やっぱり人数も一番多かったし、いつも来てくれてる人を会場で見つけると嬉しくなっちゃったりして…。私としては落ちついてサウンドを楽しめたような気がします。

去年の大みそかは神戸のラジオ番組に出演。そして、5月には初心会ライブ。そのときの人数が一番すごかったかな。でもなんといってもこの私が、MCを(といってもほとんど司会のお姉さんにからかわれてただけのような気も…)5分くらいつなげたというのがけっこう印象に残っています。でも、次回からはお願いしますね、船橋さん。

じゃあライブのことはこのへんでおいといて、最近の矩形波の動きなんかについて書こうかな。今はメンバー全員がとても仕事が忙しくて(ゲーム音楽のほうネ)大変なんだけど、次のライブに向けてがんばってます。今年もまた名古屋・大阪・東京のツアーを行います。10月の予定なのでみなさんぜひ来てくださいね。

それとコナミ矩形波倶楽部からですが、「出たな!!ツインビー」のCDが売り切れ店続出だそうでありがとうございます。ただ今量産中です。それから、スーパーファミコン版ゴエモンのテーマ曲「ゴエモン音頭」が8月5日発売です。今年の夏はこれで盆踊りを盛り上げてくださいね。それと、このたび新たにコナミインフォメーションが設置されます。ゲームや矩形波倶楽部の情報交換の場としてどんどん利用してください。

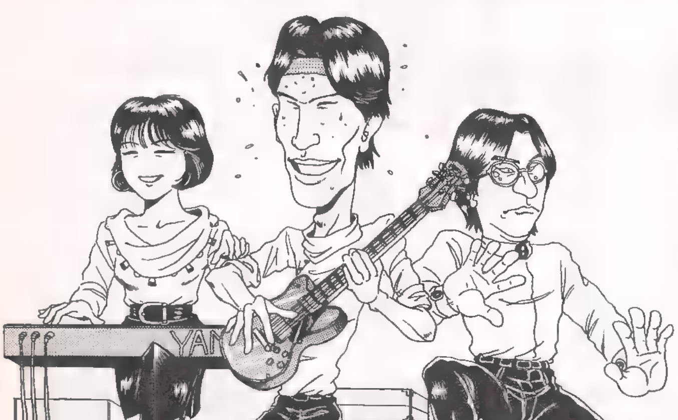
メンバーがゲームをすると…

さて、書くことも尽きてきたので、メンバーのゲームをしてるところなんかを紹介してみようかな。普段ライブでしか見てないから想像つかないんじゃない?私は今、シャイニング&ザ・ダークネスをやってます。RPGは大の苦手なんだけど、わけもわからずダンジョンをぐるぐる回ってます。船橋さんはスーパーマリオワールドをやりながら「あーっ!!」と大声をはり上げてます。そしてその横から「あーあ、もう見てられないなぁ、ちょっと貸して。こうするんだって」と言いながら、船橋さんがいなくなってもまだやってる古川さん。「うーん、スーパーファミコンもいいけど(チラッと向こうでやってるパロディウスだ!を見ながら)68000もすごいな〜。ずっとACやってるからそう思うのかもしれないけど…」って言ってる。

そういえばライブのクイズ大会で基板もってるって人がいたけど、あれって高いんだよね?でも、買うとしたらやっぱり68000が一番ACに近いのかなぁ?それだったら今までのACの代表作なんかドーンと出しちゃうといいのに。そしたらいつでもできるし、大量に100円玉が消えずにすむ。そうだ!!かつてパロディウスだ!につぎこんで死にまくってた私はそう思うのだ!う〜ん、出てほしいなぁ〜

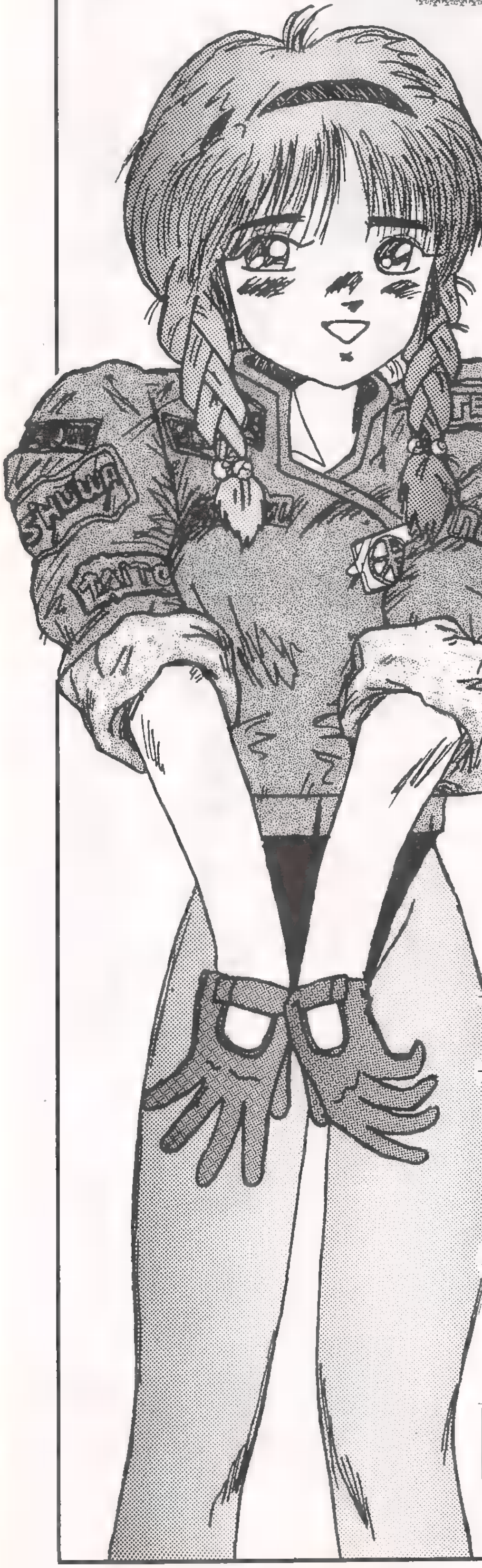
と、かなり話がそれてしまいましたが、最後に、この前の初心会ライブのときは、皆さん声をかけてくださったり、写真や手紙を送ってくれたりと、ありがとうございました。これからも応援してくださいね。私たちも、みなさんが矩形波倶楽部のサウンドの中で感動的な時間を過ごせるようにがんばります。

では、次回のライブでまたみんな一緒に興奮しましょう。いつも陽気な森本ゆきえでした。



☆画:東洋ショー太郎.

夏休み大特価



[KONAMI]

A-JAX	¥ 39000
エイリアンズ	¥ 60000
エスケープキッズ	¥ 89000
クライムファイター（2P）	¥ 78000
クレイジーコップ	¥ 20000
グラディウスII	¥ 48000
グラディウスIII	¥ 45000
コントラ	¥ 10000
ゴルフィンググレイツ	¥ 115000
サプライズアタック	¥ 35000
サラマンダ	¥ 30000
サンダークロス	¥ 45000
スーパーコントラ	¥ 40000
T.M.N.T.	¥ 97000
トライゴン	¥ 65000
パロディウスだ！	¥ 83000
ビットファイター	¥ 79000
ライフフォース	¥ 30000
出たな!!ツインビー	¥ 90000

[NAMCO]

KLAX	¥ 5000
オーダイン（SYS-2）	¥130000
スプラッターハウス（SYS-1）	¥ 80000
デンジャラスシード（SYS-1）	¥ 50000
ドラゴンセイバー(SYS-2)	¥130000
バーニングフォース（SYS-2）	¥110000
フェリオス（SYS-2）	¥120000
マーベルランド（SYS-2）	¥120000
メルヘンメイズ(SYS-1)	¥ 50000
ローリングサンダー2(SYS-2)	¥130000
ロンパーズ(SYS-1)	¥ 50000
源平討魔伝	¥ 30000

[CAPCOM]

U.S.ネイビー(CP SYS)	¥ 140000
アタックス	¥ 50000
ウィロー(CP SYS)	¥120000
エリア88(CP SYS)	¥100000
クイズカプコンワールド	¥ 15000
サイドアームズ	¥ 15000
ストライダー飛竜(CP SYS)	¥ 140000
ストリートファイターII(CP SYS)	¥238000
セクションZ	¥ 8000
チキチキボーイ(CP SYS)	¥ 130000
ファイナルファイト(CP SYS)	¥ 140000
マジックソード(CP SYS)	¥135000
大魔界村(CP SYS)	¥ 110000

[TAITO]

火劇	¥ 18000
ガンフロンティア(F2 SYS)	¥110000
キャッスルオブドラゴン	¥ 20000
スクランブルフォーメーション	¥ 18000
スノーブラザーズ	¥ 45000
タツジン	¥ 50000
ダブルドラゴン2	¥ 34000
熱血高校ドッジボール部	¥ 8000
ヘビーユニット	¥ 10000
ヘルファイヤー	¥ 15000
ラスタンサーガ2	¥ 20000
レインボーアイランド	¥ 33000

[SEGA]

DJ.BOY	¥ 45000
M.V.P.	¥ 45000
エイリアンストーム(SYS18)	¥ 50000
オーライル(SYS16B)	¥ 40000
コラムスII	¥ 40000
ゴールデン アックス（SYS16）	¥ 49000

[IREM]

エアデュエル	¥ 60000
Xマルチプライ	¥ 37000
イメージファイト	¥ 37000
大工の源さん	¥ 50000
R-TYPE	¥ 23000
R-TYPE2	¥ 35000
剣豪	¥ 77000

[DATAEAST]

スーパーバーガータイム	¥ 38000
スタジアムヒーロー	¥ 8000
ダークシール	¥ 50000
トリオザパンチ	¥ 20000
バルダーダッシュ	¥ 30000
ファイティングファンタジー	¥ 35000
ロボコップ	¥ 33000

[SNK]

ギャングウォーズ	¥ 40000
ゲバラ	¥ 28000
スカイソルジャー	¥ 30000
ストリートスマート	¥ 40000
原始島	¥ 28000
脱獄	¥ 20000

[TECMO]

STG	¥ 90000
ガンディーラ	¥ 15000
忍者龍剣伝	¥ 33000

[その他]

USムスタング	¥ 35000
オメガファイター	¥ 18000
タスクフォースハリアー	¥ 37000
バンダイク	¥ 48000
コンバットライブズ	¥ 49000
スーパーフォーミュラ	¥ 70000
ハットリス	¥ 10000
ビーチボールバレー	¥ 18000
ポンピングワールド	¥ 27000
上海	¥ 5000
霊界導士	¥ 10000

[麻雀]

ギャルの開花	¥ 5000
ギャルの告白	¥ 5000
トリプルウォーズ	¥ 13000
トリプルウォーズ2	¥ 14000
ビタミンC	¥ 5000
個人教授	¥ 5000
麻雀ねらえトップスター	¥ 7000
麻雀学園I	¥ 8000
麻雀大予言	¥ 15000
麻雀遊技	¥ 13000
麻雀マル禁版	¥ 80000
スーパーリアル麻雀PIII	¥ 40000

[ROMKIT]

オーダイン	¥ 25000
マーベルランド	¥ 23000
バーニングフォース	¥ 10000
ファイネストアワー	¥ 18000
ドラゴンセイバー	¥ 30000
㊕ローリングサンダー2	¥ 30000
ワールドスタジアム'89・'90	¥ 5000
ブラストオフ	¥ 10000
デンジャラスシード	¥ 10000
ドラゴンスピリット	¥ 10000
ブレイザー	¥ 10000
ワールドコート	¥ 3000
球界道中記	¥ 15000

その他 各種あり。

●基板の価格は変動していますのでTELにて確認してください。

●商品のご注文は現金書留をご利用ください。

●代引システム（午後3時までにTELしていただくと次の日に商品が手元に届きます）

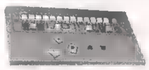
SVG-8

他社メーカーのビデオ出力とは比べものにならないくらいキレイ!!



■当社独自の開発により画面がキメこまかな色彩です。
■[illegible]さらに鮮明。
■カラー[illegible]整がかんたんにできます。
■レバーは4方向・8方向ワンタッチ切替機能付き。
●連射のスピードが調整できます。
■連射はすべてのボタン(6個)でできます。
■テレビのビデオ端子に接続するだけです。
■[illegible]線はSAM規格。
●RGB21ピン対応。
■トリガーボタンは30ミリの大型タイプです。
■ヘッドホン端子付き。
●マージャンや特殊パネルにも対応できます。

標準タイプ ¥34,800
RGB専用タイプ ¥29,800



麻雀パネル ¥9,800



ステレオキット
RPS-8(別売)
¥8,000

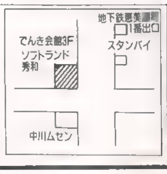


ジョイシステムPMF-8
メガドライブ用
¥3,500

— [illegible]発売中!! —

ジョイシステムPMF-8、SVG-8を使ってメガドライブ、PCエンジン、マークIII、Fコン、パソコンのジョイスティックとして使用できます。

■PCエンジン用
■メガドライブ用 ¥3,500
■Fコン用
■パソコン用
■マークIII用 ¥2,500
■別売RGBケーブル 15ピン 21ピン ¥3,500



ソフトランド秀和

〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9
Tel(06)649-7177(マニア専用)

レゲーの魂

「ザ・ベストゲーム」はもう読んだかな?
読めばますますレゲーの知識が深まるぞ。
今月は編集のS氏の陰謀で1ページ。
次号こそきっと…。

このゲームを語る!!

元祖ボスラッシュ!! 「B―ウイング」

ゲーメスト読者のみんなは覚えているだろうか。今から約7年前デコから出た「B―WING」というシューティングゲームを。このゲームの操作は8方向レバーと2つのボタンで、1つのボタンはショット、もう1つのボタンは自機の下降またはウイング装置のウイングをはずすというものだった。このゲームの裏ワザとして、ウイング装着時にレバーを少しずつ下にやりながら素早く下降ボタン(ウイングはずし)を連打すると、得点がたしか2000~10万点入るというものがあった。これを自機がいくら死んでもウイングが出るところでやると2~3機増える。そしてわざと自爆してまたやる(注・これって、永久パターンだぞ㊥)。

友達と2Pでやってよく[illegible]ったものだ。これで45面クリア時に120機は残っていたと思う。

このゲームは単に[illegible]ち進むのではなく、各面のボスの特徴、弱点、ザコキャラの出現場所や特徴、ここで何のウイングが出るかまで頭に入れないといけない、頭を使うゲームでもあった。これほど燃えたシューティングゲームは、グラディウス、スターフォース、ASOを除いてほかにはないだろう。

(徳島県・ルーモン君)

●戦略性の高さ、業界初のボスラッシュ。最終面をノーミスで越えられればすごい。一連の作品としてザビガ(B―WINGの前)、ダーウィン4078・SRDなどあり。



(神奈川県・おくていMEG君)
●これまた知らない人が多いだろう。トップビューのアクションゲームだ。



(神奈川県・ぴっぴーさん)
●知らない人が多いだろうなあ。ちなみに、1984年の作品。

レゲーゲーセンMAP

OLDゲームのほうが人気!?

たびたび紹介させていただいています。ゲーセンC・P・ABCのことです。雰囲気はとてもよくアットホームな感じのゲーセンです。特にいいのが人とのコミュニケーションがとてもしやすいことです。毎週土曜日にはストII大会をトーナメントでやっています。

(中略)

で、ここのメインはストII大会、それとなんといってもOLDゲーム。稀少価値の宝庫です。プレイヤーや店員さんが、自宅から基板を持ってきたり中古基板屋から買ってきたりしてます。プレイヤーの要望が強いと十中八、九入ります。OLDゲームにたかる人だかりもめずらしくありません。

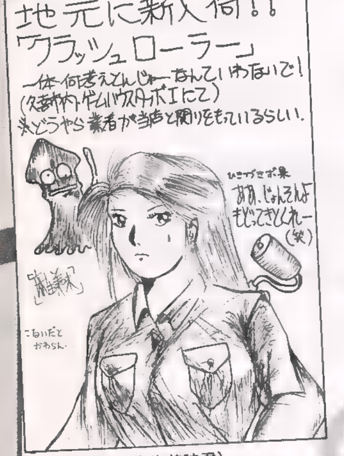
今あるラインナップ(6月5日現在)はドルアーガの塔(いつも人でいっぱい)、ドラゴンバスター、ロンパーズ、ファイネストアワー、ガンスモーク、ジャンプバグ、ドッジボール部、黄金の城、アルゴスの戦士、ゼビウス、グラディウス、ファンタジーゾーン、源平討魔伝、ギャプラス、ギャラガ88、スカイキッド、天地を喰らうなどです。ちなみに、すでに消えてしまったものもあります。モトス、グロブダー、ワンダーモモ、リブルラブル、マッピー、エグゼドエグゼス、ジャイラス、サイドアーム、パックランドなどです。

というわけで、初めて訪れる人を驚かせています。プレイ料金もオール50円と親切だし。

とにかく人間がみなおもしろいので、みんな来て損はないでっせ!

(大阪府・ESW―IKA『茎井もんすたあさんごめんなさい』㋫君)

●これからもザクザクとOLDゲームが入る予定があるので興味がある人は行ってみては? (ちなみに、ハイスコア掲示店なのでそちらを見よう)



(埼玉県・麻生美味君)
●後ろのイカは金星人か?それともコロスケローラーの自機か?ゲームは道路に色を塗っていくというもの。

関西の名所だ!

近畿大学の大学通りの「あうとばあん」というゲーセンは、1階は新台が多いが、2階ははっきりいってすごい!! (その階で最も新しいのがベラボーマンである)OLDゲームの極致。スペースインベーダーから始まり、ドンキーコング、くにお君、ジャンピュータ、戦場の狼、ハイパーオリンピック、ロードファイター、タイムトンネル、ペンゴ、お雀子クラブ、ジョイフルロード、1942、新入社員とおる君などまだまだある。ALL10~30円。レゲーファンの人、この店は一見の価値大あり。

(大阪府・〇川美智江命君)
●知る人ぞ知る名所だ。ゲーメストの№2にも紹介されているぞ。行き方は、近鉄なんば駅から近鉄大阪線に乗って20分ほどで長瀬駅というのがあり、そこで降りる(急行だと通過するかも)。そして近畿大学方面へ7~8分歩いて左側を見ると目的地に着くだろう。

また、この道(商店街)には10軒近くゲーセンがあるが、ニューゲームでもほとんどが50円以下というのがすごい。ちなみに、私はその店に1人で行こうとして3時間も迷ったことがあるので注意。

このゲーム探してください

―イグジーザス アップライト版―

'91年3月号の埼玉県・ヌ・ヴェガ君へ、イグジーザスのアップライトは大宮のハタシネマの1階のゲームコーナーにあると思うぞ(もうなくなっているかもしれない)。

ほかにも、平安京エイリアンやムーンクレスタもあった(2階のゲームコーナー)。

(埼玉県・中馬祥人君)

●[illegible]印が2月6日なのでもうないかな?アップライト版とテーブル版は微妙に違うのだ。



(群馬県・Exceed―"S_{II}―T^2君)
●今でも人気の高いこのゲーム。群馬近辺の方よろしく(しかし、このはがき1年前のだ)。



(熊本県・崇狼牙君)
●C・LAN助手もぜんじ師匠もおすすめのこのゲーム。熊本近辺の方よろしく。しかし、こいつもリュウだったのね。

近視・遠視・弱視・乱視・斜位・不同視・老視の方……トレーニングで回復OK.!

視力アップ

全国的大反響

新発売!!



トレーニングは１日７分

左記の写真の様にのぞくだけで軽量・小型でIC回路内蔵により、スイッチワンタッチの全自動だから非常に簡単。(近視だからとあきらめてはいけません。メガネ、コンタクトをご使用の方は是非一度お試し下さい。)

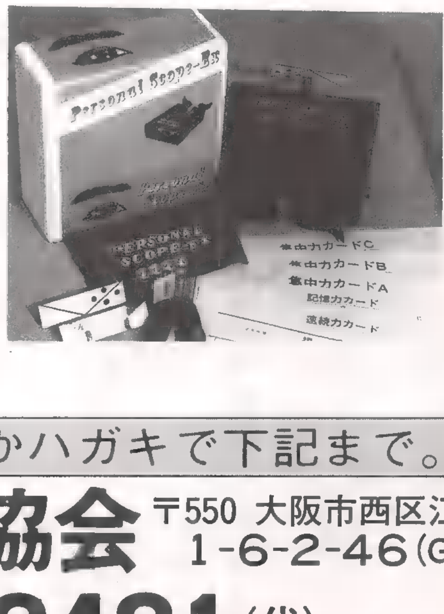
◎今回、本誌読者に特別頒布.!

定価70,000円を特別価格**49,800円**で。クレジット月々2,800円より。(消費税込み)※商品をお急ぎの方は電話か現金書留にてお申し込み下さい。もし商品が気にいらない場合は商品到着後7日以内にご返送下さい。送料は本人負担となります。

■パーソナルスコープとは……。

東大名誉教授、故石原忍先生の著「小眼科学」に毛様体筋の緊張を緩和させ調整すると云う近視矯正理論と研究陣により開発されました。「パーソナルスコープEX」は適度に毛様体筋を運動させ、緊張をやわらげ、活発化させ、科学的に視力を回復させる。そして本器はスライドバーにより、眼の総合トレーニングが行えます。

特　長 遠方凝視、近方凝視、遠近凝視、両眼融像等の訓練が出来、近視、遠視、弱視、乱視、斜位、不同視、老視等に効果が有り、そして大脳刺激をもたらし、集中力、記憶力、速読力を高めることが出来る画期的な訓練器で、副作用もまったくありません。(実用新案特許申請中.!)

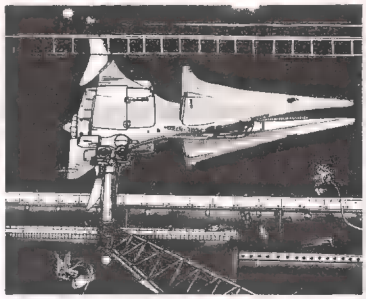


〈定格・仕様〉
電圧・6V・遠率一6X・倍率十6X・IC・サイズ、タテ145、ヨコ172、高さ50・重量315g・材質ABS樹脂

お申し込み、資料請求は電話かハガキで下記まで。

発売元 **視力回復促進協会** 〒550 大阪市西区江之子島1-6-2-46(GA係)

☎(06)448-8481(代)



誰もがのめりこんだ グラディウスシリーズ

その1

たいへん長らくお待たせしました。今月から連続してコナミの伝説のシューティング、グラディウスシリーズをとりあげていきたいと思います。

今までキャッチアップでとりあげてきたゲームは、自分なりにかなりやりこんだゲームが多かったのですが、グラディウスシリーズには自信がありません。グラディウスⅢ以外ひたすらやるにはやったのですが、納得できるほどうまくなったゲームはないのです。自分にとっては、グラディウスシリーズの思い出は挫折の思い出に等しいのです。

衝撃的なサウンド

グラディウスに初めて出会ったのは大学2年の春のことでした。

グラディウスをひと目見たとき、今までのゲームとまったく異質な何かを感じました。ゲームのいろいろな部分の一つ一つがすべて違っていました。

一番インパクトがあったのはグラディウスの音です。各ステージの音楽だけでなく、コインを入れた時の音から自機の爆発音、ゲーム終了のフレーズなどすべての音が耳にこびりつきます。グラディウスを名作にしているのは"音"の要素が大きく影響しているのは、いうまでもないことでしょう。

当時はまだFM音源を使っていなかったのですが、PSGとしては最高峰のゲームミュージックだと思います。FM音源ではかえって出すのが難しい独特の音色がゲームセンターに響きわたっていました。これだけ響く音は、テーブルゲームで匹敵するのはリブルラブルぐらいでしょう。

各ステージの曲もそれぞれすばらしい曲が多いのですが、名曲とされるのは1ステージ、4ステージ、最終ステージでしょう。特に逆さ火山の4ステージは一番のはまり場所だけに、いやおうなく盛り上がります。

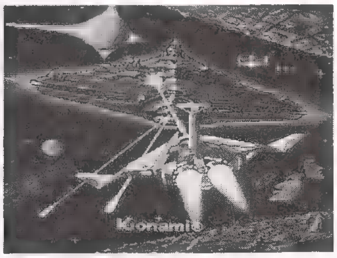
しかし、私が一番好きなのは立ち上げた時のロード中の音楽です。バロック調の荘厳なサウンドは格調高く、グラディウスにふさわしいテーマです。

当時はゲームセンターに開店と同時に行って夜遅くまでゲームをやり続ける毎日でした。そこで、ゲームセンターに入るとまっさきにグラディウスの台に進み、電源を入れたばかりのグラディウスから流れてくるバロック調のサウンドに耳を傾けていました。なんといっても、この名曲は1日に1回しか聴けないのですから。

ぜんじの GAME CATCH UP

グラディウスの曲は名曲ばかりですが、ロード中の音にさえこれだけすばらしい曲が入っています。このことがグラディウスが名作である1つの証ではないでしょうか。

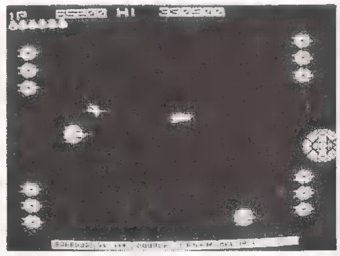
かつて、ビデオシステムの社長にお話を伺ったとき、グラディウスが昔すごく好きで、夜通しやったといっておられました。そのとき、グラディウスの曲があまりにもすごいため、楽符になおして研究したそうです。グラディウスといったら、やはりそのサウンドのパワーを今でもつくづく感じさせられます。



世界観が重要

サウンドのほかに、私の心をとりこにしたのはグラディウスの世界観でした。

グラディウスはそれまでのゲームよりもはっきりきわだった、ゲームの世界を作り出しています。私は小さい頃から読書が趣味の暗い少年でしたから、ゲームに世界観があるかを、まずチェックしてしまいます。グラディウスが出るまではゼビウスが最高だと思っていました。



ゼビウス以降、いろいろなシューティングが出ましたが、私の想像力を満足させてくれるものはありませんでした。そこに出たのがグラディウスです。グラディウスを見て、ついにゼビウスを超えるゲームが出たと感じました。

宇宙の神秘を感じさせる星の流れるグラフィック。今思えばデータの節約にほかならないのですが、このバックの暗さが他のキャラをひきたてているのです。バックが変に描きこまれていると神秘的な感じが出ないばかりか、キャラクターの魅力が失われてしまったかもしれません。

そして、ステージごとに変わるアッと驚かせる展開。それまでのゲームはステージごとの違いはそれほどなかったですから、各ステージに初めて進んだときのインパクトは鳥肌がたつほどのものでした。特にびっくりしたのは5ステージの触手、6ステージのアメーバ面です。それまでは金属的な敵しか出てこなかったので、いきなり暗いサウンドと共にウニョウニョした奴らが出てきたときはもう背筋がゾクゾクしてきました。バイオ的なキャラクターがゲームに取り入れられるようになってきたはしりだったと思います。

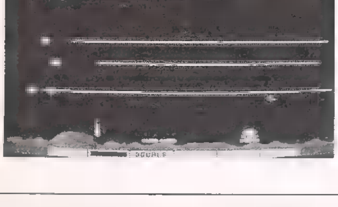
次のシリーズのサラマンダではバイオ趣味がもっと進み、ゴーレムが出てくるまでになってきます。

開発スタッフの自信

今や各ステージごとに雰囲気を変えるのはあたりまえのようですが、当時はあまりありませんでした。コナミのグラディウスシリーズの開発にたずさわってきた人とお話したとき「当時はグラディウスが各ステージの雰囲気が違うため、ゲームとしての統一がとれていなくてまずいんじゃないか」という意見が出たそうです。

しかし、開発スタッフはグラディウスの出来にかなり自信があったようです。〜伝説から神話へ〜というのはグラⅢのキャッチコピーですが、グラディウスのコピーは〜ゲームは遂に伝説になった〜です。発売前に作られたと思われるチラシにこのキャッチコピーが書かれているのですからすごいですね。実際にグラディウスは大ヒットし、伝説となったのです。

来月は、グラディウスのゲーム性について深く掘り下げてみたいと思います。



ア・イ・テ・ン・ド

今月のいっぱつ!!


↑(沖縄県　〒901-22君)★おいでませ大地球国、空の下街。

東北ショーに何を見た
仙台MAMOショー急行レポート

☆6月21日MAMOショーを見に仙台に行ってきました。私のところは山形市で仙台までは仙山線で1時間ほど。前夜は興奮してあまりよく眠れませんでした。前日まで降っていた雨もやみ、期待に胸をふくらませて出かけました。

MAMOショーは東北で初めて開かれるアミューズメントショーです。私が会場に着いたときはまだ開場前だったのにもかかわらず、もうすでに20～30人くらいの入場者が待っていました。

会場になる場所はドーム型をした建物で、完成してまだ間もない感じ。

会場に入ったら一番に行ってみたいところ――それは私の好きなメーカーナムコです。

開場！走るようにして入場しました。耳なれたゲーム音楽が私を呼んでいる！

白の入場券を受け取って入ったとたん、カプコンがありました。大きな筐体が目につきました。ニューゲームのワンダー3がある。オーッ、コナミにも大型筐体があるぞ！クライムファイターIIじゃないか。ニューゲームのシンプソンズもある。

見たことのないゲームが展示されてます。

真ん中の通路を通ってナムコをさがしました。見当たりません。タイトーにつき当たりました。レーシングビートが4台も出ているぞ。

大きなモニターを出展している所やカラオケボックスを並べている所もあります。エス・エヌ・ケイも出てます。テクモもあります。

アイレムもありました。

でも、ナムコはありませんでした。そしてセガもありませんでした。

なぜなんだろう？

セガ、タイトー、ナムコの3大メーカーのうち2社が出展してなかったのです。ナムコとセガ、この2つのメーカーが出展していないなんて私には想像もできないことでした。

ナムコは日本に1台しかないという例のバーチャリティを見せてくれるかも知れない…。■手にそう思い込んでました。並んでも絶対やってみたい。セガもきっとすごいものを出してくれるんじゃないかと考えてました。

がっかりしました。

それでも気を取りなおし、会場を一周してゲーメスト&㋘屋のコーナーにきました。ゲーメスト誌上でも、㋘屋が仙台に行くよ！と告知してあったので、CDやビデオ、Tシャツなどを手に入れたいと楽しみにしていたんです。ひょっとしたら、21日発売のタイトーのズンタタのCDも買えるかも知れない。

それなのにです。ゲーメストのブースにはゲーメストのバックナンバーしか置いてありません。ゲーメストのTシャツやCDは販売してないのか聞いてみました。その人は「ごめんなさい。今日はだめなのです」と繰り返すばかりです。理由も分からず、何かすっきりしません。お詫びだといってノートやポストカードをくれましたが、なんだったんでしょう。

ナムコが出てなかった。セガも出てなかった。そしてほしかったCDも手に入らなかった。がっかりしながら帰りました。

でも、でもです。今回は東北で開かれた第1回のアミューズメントショーなのです。なんでもそうだと思いますが、最初から完璧というものはないでしょう。東北でこのようなショーが開催できたことだけでもすばらしいことです。

あまりにも期待していった私は、私なりの不満の部分もありました。けれども、来年もぜひこの地で開催してほしい。1つずつ問題を解決していってください。

この業界がさらにステップアップして行くために、そして地方の活性化のために。

最後にゲーメストに。また来年も来てください。

(山形県　佐藤秀夫君)

★まずごめんなさい。実は山ほどのグッズ類を㋘屋号に積み込んで、いろいろな特典をつけたり福袋をつくったり、喜んでもらえるように頭をひねったんですがネ。会場に着いて品物を並べ始めたとたんストップがかかって、実は出張したメンバーは梅雨の季節にふさわしく涙雨の洪水だったのだそうな。これからの各地でのAMショーに期待。

がぶりより ゲーマー人生



←(大阪府　陸奥武宗 Euclid III世君)
★まーあんなのメじゃないわね、ふふ♡

見知らぬアナタと手を[illegible]ワタシ

☆ある土曜にゲーセンに行くと、1台のゲームをとりまくギャラリーが目に入った。

「なんだあれは?あそこはたしか『クイズ・殿様の野望』があったはず…」と思って見にいくと、もうちょっとで全国クリアというところまできていた。コンティニューをしまくっているようだったが、どうしたわけか周りのギャラリーから次々と百円玉が差し出されているのだ。プレイしている人とは他人同士のようだったが、その場にいる人々が自然にコインを出しあい、一緒に問題に答えていた。

友人はそれをあきれた顔で見ていたが、僕は自分も参加したくなり、プレイしている人に百円玉を差し出した。

「ありがとう」

その人は笑顔で受け取った。

それからまた、ドトーの問題解きがはじまった。ゲームオーバーになると、どこからともなく百円玉が出てくる。「ここまで来たら、エンディングを見なければ帰れない」

プレイヤーを含め、みんなそう思っていたはずだ。

そして、おそらく僕が2回目に出した百円玉でエンディングとなった。

「つまらないエンディングだな」。誰かが言ったが、誰だかわからない。

しかし、みんな笑った。

「もう3年近くこのゲーセンに来ているが、こんなすがすがしい気分ははじめてだ」

僕はあまりゲームがうまいほうじゃないので、そんなことを思った。

1人だけで全面クリアできるゲームはいくつもあるだろう。しかし、こんなふうに見ず知らずの他人と協力して全面クリアできるゲームは少ないんじゃないかな。

(三重県　カプコン大好き君)

★花博のギャラクシアン3で何が感動したといって、全然知らない人たちと一緒に戦っているっていうあの感覚だった。敵の戦闘機にいくつも重なる照準。「足のひっぱりあい」の要素をうまく除けば、なかなか面白い多人数乱入ゲームができるのではないかな。

こんなゲーセンはもっとあやしい!!

●ゲームがない。
●出口がない。
●筐体の中で変なオヤジが寝ている。
●次の日、別の筐体で同じオヤジが寝ている。
●[illegible]はその人が店長だ。
●過去忍者がいる。
●雑誌じゃ紹介できないようなゲームばかりある。
●ゲームの画面に舐めた跡が残っている。
●誰もいないはずなのに、笑い声などが聞こえてくる。
●両替機から虫が出てくる。
●昨日、その店に行った友人が今日学校に来ていない。
●店長の顔が逃走中の殺人犯と一致する。
●周囲の人に話しても、その存在を信じてもらえない。
●満潮になると、海の底に沈んでしまう。

(埼玉県　過去忍者君㊕)

★あまりにもあやしい…。そういえば、このごろ近所のあやしいゲーセン紹介があんまりきてないなぁ。少なくなっちゃったのかな?

時の流れに負けないワタシ

ついに、生まれてはじめてアーケードゲームをクリアした。「大旋風」!時間がかかったけどやっと1周クリア。涙が出そうでした。オジサンもやっと若い人たちの仲間になれたような気がする。コンティニューなしでクリアできたのも、夢みたい。しかし、大旋風よりやりこんでいる究極タイガーはやはり8面で終わる。でも、最後までやってやる!絶対に!

(愛媛県　オッサンゲーマーさん)

★4月号にも載ってた人ですね。おめでとう!!ゲーマーはいつまでたってもゲーマー、ゲームはいつまでたってもゲーム。



→(東京都　川村真理さん)★神さま…お願い!!

超

祝!究極タイガー1周クリアッ!!うおおー、やった〜っ、超うれし〜〜!!

平成3年5月14日、私は3年間の長く熱き戦いの日々に終止符をうちました。マブタを閉じれば浮かんできます。はじめてプレイして「なんじゃこの難しさワ!」とビビったこと、左右に動いていると、あまりやられないのに気づき、はじめて1面ボスにたどりついたときのこと。

4面ボスに超ハマって半年かけてやっと倒し、5面ボスで挫折しかけてうまい人のプレイにふたたびやる気をおこしたこと、2カ月前にやっと9面ボスまできたけれどこいつらが超倒せず、とうとうバ



私

奇人変人がメーカーの人に言いたい。あんなにストIIが売れていいのか!カプコンに負けていいのか!もっといいゲームを作って、カプコンの天下にするなー!!政治などでも、一党独裁ではやっていけない。他の党もがんばっていかなければ。だからだから、そのメーカーしか作れないようなゲームを作って!お願いします。

(福井県　テクノスに期待する奇人変人君)



→(大阪府　竹井由香さん)★OLDゲームを忘れないで!!



つっこみ三昧

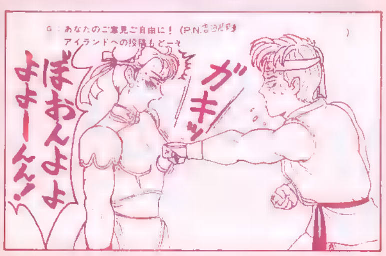
私はゲーセンで変なおやじにさらわれた。
（岐阜県　H•Pinku ♡さん）
←…あのー、「さわられた」、んでしょ？（男にこんなこと言わせないでよ!!）

クイズ三国志で孫堅軍を選ぶと、
周瑜の・クイズでGoGo!!
と叫びたい自分の本能との戦いになる。
（埼玉県　西村信彦君）
←「ケン様の～クイズで昇龍拳!!（解答者も同時に）」とかいってる人なら知ってるが…。

ぼくは英語の時間、マネージャーをマナガーと読んでしまい、以来マナ夫と呼ばれている。しくしくしく…むなしい。
（東京都　ちびまる子愛好家君）
←かわいそうなマナ夫君…。

7月号攻略記事「春麗自由自在・これで春麗は君の思うがままだ」…責任者出てこい!!
（岩手県　松平おさみ君）
←お口に合いませんでしたか？

春麗は香港代表だから、厳密にはイギリス所[illegible]である。したがって、97年に中国に返還されるまでは「Hong Kong」あるいは「U.K.」と書かれるべきではないか。
（大阪府　今小路由梨香命君）
←おう、なんかいきなり知的だからコメントに詰まってしまった。







↑（岩手県　[illegible]剣売り君⑲）★光の国からぼくらのために…♬

←（山形県　笑面龍君）★2人の長い、ながい夜。

ックナンバー18号を買ってしまったこと…。
そして！ラスト10面ボスの安地に入って自機のそばを弾がビュンビュン飛び交う中、ブルーショットの連打でボスを倒した瞬間！
とうとう終わったのです。虎かピピル人の大群が出るエンディングでもあれば申し分なかったけど、昔のゲームだからしゃーないか。
レインボーアイランド、Mr.ヘリ、大魔界村、飛竜、ゼロウイング、スラップファイト、スノブラ、アウトゾーン、雷電…このゲームをやってるあいだにもいろんなゲームに燃えましたが、最後にはいつも究極タイガーに戻ってきました。そして今、私のゲーマー人生の第2章がはじまります。さぁ！オレの新たなる戦いのゴングを鳴らすのはどのゲームだ!?カマンベイビィ!!
P.S.皆さん、イエローをあまりいじめないようにしましょう。たしかにこいつらは使えませんが、私は使えないヤツが好きです。
（群馬県　NAOちゃん18歳）
★今さら雷電（2P側）をはじめたのだが…6面以降のカタさには思わずトホホ～。でも、やる（ひ～～）。

思い出をありがとう　ザ・ベストゲーム

☆6月19日、ゲーメストの増刊号、ザ・ベストゲームがついに出ました。これは凄いです。はっきりいってこれで1980円は安いです。特にフルリストが凄い。1600機種以上も掲載されている中で、自分がやったことあるゲームが340、やったことはないが見たことならあるゲームが240もあったことに驚いた（もう少し多いと思う）。改めて自分が年をとったということを思い知らされた。
リストの中で、記憶にある、自分がプレイした一番古いゲームは多分「フライングフォートレス（77）」（でも実際にプレイしたのは3～4年後）で、固定画面、右から左へ爆撃機（B－17？）が次から次へと出現し、空中物を撃ったり、地上（というより地中？）の基地を爆撃するゲームで、上下運動はできるので、よく〝急降下[illegible]〟と言ったりして遊びました（ひょっとして別のゲームかなぁ）。
他に心に残っているゲームは「トマホーク777」（デコ）と「スペースファイアーバード」（任天堂）。トマホーク777は初めてプレイした時（当時は下手だったが）、いきなり1面クリアして友人を驚かせたことを記憶しています。スペースファイアーバードは火の鳥がかっこよかった。また敵が機雷を発射し、この機雷は撃ったり、一定時間で爆発させると、下（自機のいる地上）に向かって一度に破片を散らせてくる。これが結構おっかないもので嫌でした。だけど機雷は点が高かった。それに真正面で撃てば破片には当たらなかった。1回しかやったことがなかったのですが（なにせビンボーなもんで）小学校から帰る途中、ある喫茶店に外からこのゲームが見えたので、いつもそこを通ると「やりたいなぁ…」と思ったものです。
小学校高学年当時、よく友達と冬はスキー場へ行き、休憩時間に「侍」とか「シェリフ」とか、ガヤガヤ騒ぎながら遊んでいました。そしてどこか泊まりに行ったりした時、借りて読んだ漫画が「ゲームセンターあらし」…。
そして10年の歳月が過ぎ、現役で大学に入り落第（ドッペ）らずに4年間過ごした仲間は、今年就職活動で忙しい日々を過ごしています。
この小学校高学年から大学まで別に「ゲームに人生を[illegible]けた」わけではないけれど、何か機会がある度にゲームで遊んだ。とにかく少しでもゲームに触れたことのある人にとっては、当時の思い出を温めなおしてくれるような、そんな本だと思います。この本は。
なんかジジくさい回想記になってしまいました。とにかく買って絶対損はないです。この内容で1980円は安い。涙モンです。（藤内　真）
★そういってもらえると、ホントにうれしいです。でも本当だよね。ゲームをやったことがある人ならだれでも、見いってしまう本なのですよ。今度のストII増刊にも期待してくれ。

燃えよ青春っ!



小学生だったころよく出入りしていたゲーセンに、やはり凄腕のゲーマーが1人いた。勝っておごらず、負けて騒がず、いつも涼しくネームを入れて静かに立ち去るあの背中を見て、あんなゲーマーになれたら、と考えていた。数年経ち、ゲームも量はこなしたが…勝ってははしゃぎ、負けては未練がましく騒ぐ自分が情けない。

（茨城県　ヨガ夫だスルメ君）

ああ学生ゲーマー昼飯全部ゲーム代

私の受験生時代の夢、それはR－360に乗ることだった。しかし地元千葉県でその姿を見ることもなく、池袋へ行く用事も暇もないうちに1年が過ぎた…。

山形県の大学に入学し、方言にも耳が慣れはじめたころ、友達5人ほどで行ったゲーセンで壁のはり紙に気づいた。「R－360ついに山形に入荷!」

それからもう夢中でちゃりんこをこぎ、入荷したというゲーセンへ急いだ。8kmの道のりもなんのその。感激の涙を目に浮かべつつ、3回（1500円）も乗り、…その30分後、ゲロを吐いた。

（山形県　デメリットーSH－－－君）

★青春の甘酸っぱい記憶やね（やめんかー）。

ストIIをやりにいくと、30代なかばのサラリーマン風の男性が、例に・よっ・て・「必殺〝オラオラ、俺は金持ってるんだ〟コイン積み上げ戦法」を実行していた。こんな場合、私はいつも心の中で鎖鎌を握るのだが、今回は違った。

楽しそうなのだ、この人。童心に返ったというか、武道をやってた学生時代に戻ったとでもいうか、眼が生き生きしてた。普段、ストレス溜まってたんだろな。多いんだろうなぁ、こんな人。そう考えると、ゲーセンも社会的に多少は貢献してるのかな。どうやらゲーセンは、学生ゲーマーのためだけのものではないらしい。

（大阪府　暁朧！君）

★良質なエンターテインメントとして、ますますコーケンしてほしいですね。

ゲーセンで、コワイにーちゃんたちに目をつけられているのに気づいた。さぁ、君ならどう対処する?

①ソニックブラストマンをクリアして、パンチ力のあるところを見せる。

②もぐらたたきで、反射神経のいいところを見せる。

③テトリスでねばり。根性のあるところを見せる。

④あり金全部使いはたす。

★⑤「男ならゲームで勝負しろっ!!」というのはどうだろう（負けたりしてな）。

（愛知県　春丸君）

英語の宿題していて、ふと目をとめると…、『ar-cade／名C／アーケード（略）～game＝ゲームセンター、その客はarcadian』gamerとarcadian、僕はアーケーディアンのほうがカックイー（死語）と思う。ほかのゲーマーとの区別もつくし。皆さん、どう思いますか?

（大阪府HIGH☆YAM君）

★アーケーディアンかぁ、なんか宇宙人の名前のようだ…。

ゲーマーの妻たちのヒソカな悩み

とうとう憧れの達人を手に入れました！寝てもさめても私の心は達人でいっぱい。まるで新婚生活のようです、うふふ♡

でもハニー達人は毎日コンティニューを何十回もして尽くす新妻の私に冷たいんですよお。1コインでは3面より先にいかせてくれないんです。このままでは成田離婚なんてことにもなりかねません。どうしたら幸福な結婚生活を送れるでしょうか?

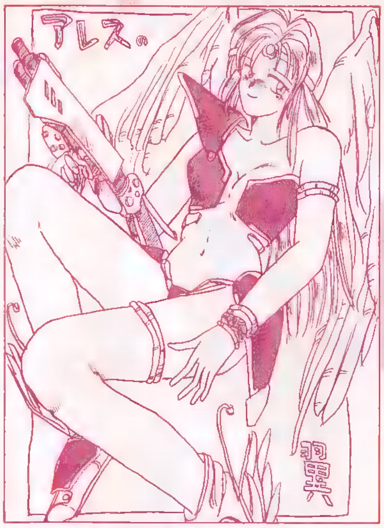
（埼玉県　主婦のひろこさん）

★どうしたら…っていわれてもねぇ…。ダンナの名前が達人（ひと）だとかゆーオチじゃないでしょうね（3面とは、いったい……）。

ストIIが出てからとゆーもの、うちのダンナは中国娘に骨抜きのメロメロ。おかげさまでストIIやりまくりの小遣い使いまくりで我が家の家計は大迷惑!ナ・ノ・ヨ。

（愛知県　トヨハシのヒーコちゃん）

★罪だのう、カプコン…。



↑（宮城県　今ごろこんな絵君）

★な懐かしいぜ、4年前のカプコンのゲーム。

あったらとってもコワイもの!!

10位　リュウ＆ケンの「竜巻波動拳」
9位　ガイルの「スピニングバードサマーソルトキック」
8位　春麗の「サイファー百裂キック」
7位　ダルシムの「ダブルラリアート」
6位　「船のスタンドを使う」ブランカ
5位　「君が泣くまで殴るのをやめないッ！」…M.バイソン
4位　E・本田の「ハイレグ」
3位　ザンギエフの「レオタード」
2位　その2人のデュエット
1位　それを見て欲情するサガット

実話：近所のストIIは音声が狂っていて、常に誰かの声がわめいている。
「波動けヒュ～スピニンソニッョガタイガどおすこい」「ア～キャハハうおっインディアラウンドたつまきりゅー～けんっ!!」

（愛知県　C大M研R君）

★㋘屋の某店員Bが持ってる「人体模形プラモ改造・骨まで解体可能1/6春麗人形」にはかなうまい…。



↑（三重県　Dr. DDT君）

★超犯罪都市うみだシティ、ここには法も秩序もない…!!



こちらこだわり派

岡山市街の某所には、マニアと呼ぶにふさわしいメガネの兄ちゃんが毎日現れる。腕前は相当なものだが、マナーの悪さは最低だろう。ストIIで負ければ台を殴る蹴る、順番待ちでは平気で割り込む。クリアしてもすぐ電源を切って別のキャラではじめ、ひどい時は仲間と台を占領してる。こんな奴にゲームをする資格はないぜ!! と私は言いたい。

（岡山県　メスティ虎之助は受験生君）

新作ゲームを紹介しないで

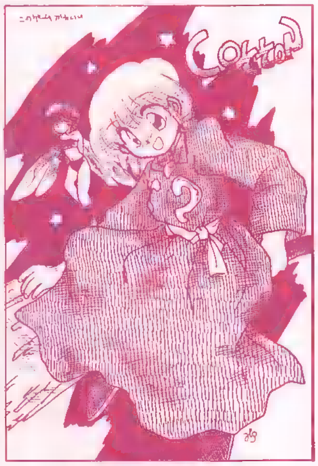
☆"ゼクセクス"のこれ以上の紹介をひかえてくれませんか。「開発コードはGX‖067…」という記事を読んだとき、グラIIIの二の舞いになるのでは…という感じを受けました。

コナミのシューティング、しかもグラIIのスタッフによるゲームとくれば当然注目されます。が、それを見てマニアがロケテストをさがし出してやり込み、難度があがることが心配です。ゲーメストではかねてから、ロケテストにとりつく良識のないマニアとそのデータをうのみにするメーカーだといっていましたが、今回の先行紹介でそれに加担することにはなりませんか？

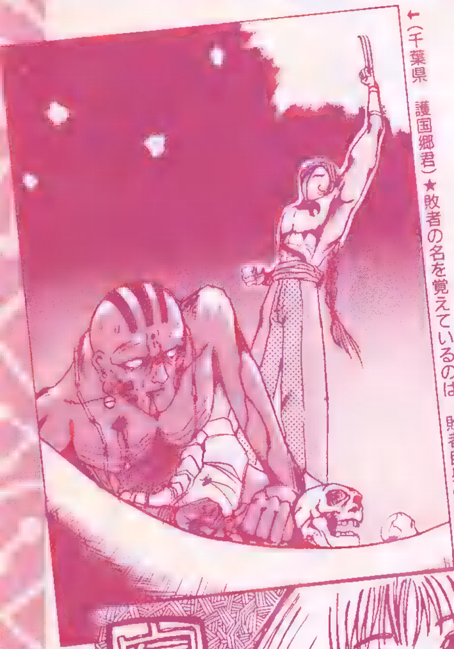
また、個人的に感動を大切にしたいと思っています。ひとつはゲームと出会えたときの感動、もうひとつはゲームの内容（展開）を見た時、感じた時の感動、そしてクリアした時の感動です。これら3つの感動をしっかりと感じたい、と思うのでこれ以上の先行紹介はやめてほしいのです。

（香川県　篠原一太君）

★これは期待してるがゆえのお手紙なんだろうね。私も観たい映画の予告編や紹介には目をつぶってるクチだから気持ちはわかる。プレイヤーの感動を倍にする記事をのせたい、と思います（思ってできれば苦労はないが…）。今後もご意見よろしく。



↑（埼玉県　神田美夕さん）
★この性格は、歴史に残るだろう。



↑（千葉県　護国郷君）★敗者の名を覚えているのは、敗者自身のみ。



↑（神奈川県　りゅう☆たむら君）★なにかを忘れているような、そのなにかが思い出せない…。

そこまでやるか!! うれしいかい?

☆最近、ゲームセンターがマニアを排斥し、「ヤングアダルト」層を引きこもうとしている…ゲーメストでも、よく話題になってますね。今までもなんだか目に見えない形でその圧力はかかってきていたけれど、先日あるものを見てすべて無駄だったのかと思わずにはいられなくなった。

「小・中・高生は、保護者同伴でも入場を禁止します」

私はこれを見て、しばらくのあいだそこにつっ立っていた。その店は、一生懸命、いわゆるトレンディ路線に乗せようとしていろいろな工夫がしてあった。だが…、

結局私たちの声は届いていなかったのだろうか？

ゲームセンターが、みずから中高生を切り捨てた？

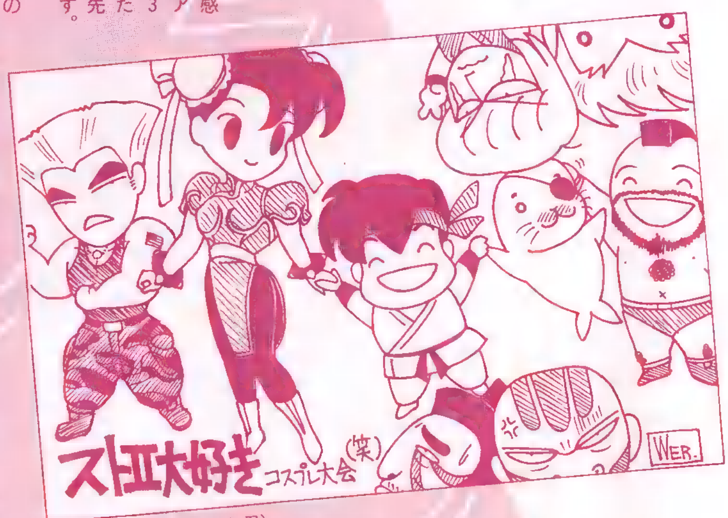
あのゲームを…あの時クリアして嬉しかったゲームを…私が一番好きなVGMを作った…会社の直営店が、こんなことを…。

結局、やりたいゲームはたくさんあったが、「こんな店をもうからせるために」…このことが心にひびいて、1プレイもせずに出てきた。

私は高校を卒業してるので、この禁止事項の対象ではない。だがもし、私が高校生のときこの店にきていたら…私とゲーセンのつき合いはそこで終わっていただろう。

（熊本県　YATCH君）

★ちょっと待てや、っていいたくなりまんがな。ええ？おっさん。きょうび企業はもうけるだけじゃ駄目でしょうが な。なんのためにゲームをつくっているのか。そこんとこもういっぺん、よーく考えとくんなはれや。



↑（熊本県　WERDNA君）
★「ア…アザラシかっ」（サガット談）

DAI　大芸道　GEID…



(今月の題字　神奈川県　KANDS&PSY君)

前奏曲 (from U.S.A.)

扉の軋む音が、その若者の訪れを告げた。客たちが1人、また1人と振り向く。薄汚れた拳法着や煤けた革袋も、彼を浮浪者と思わせることはできなかった。

人々は、彼の瞳の一点を見つめていた。こんな目をした者がまだいたのか。人々は無言のうちにそう悟り、そしてどこかで見たことがあるとも感じていた。

彼はそんな視線を気にした風もなく、カウンターの隅に座った。

「あんたみたいな人でもこんな場所に来るんだねぇ」

中年のバーテンがさも不思議そうに言った。若者は軽く苦笑しただけであった。

小さな酒場だった。20ばかりしかない椅子はほぼ埋まっていた。軍人の姿が見えるのもこの酒場の特徴であった。

それは突然のことだった。グラスを叩き割る音に続き、罵声と殴り合う音とがあたりを埋めた。軍服を着た男たちが喧嘩あっていた。止めに入った女性が張り倒された。やめてくれという声はバーテンだろう。

〝誰か止める奴はいないのか〟

人々がそう思った時、騒ぎがピタリと静まった。まるで突然音がなくなったように。入り口に立ったダークグリーンの軍服が夕陽に揺らめく。

誰かがつぶやいた。

「ガイル少[illegible]」

それは平原を[illegible]の[illegible]場と変え、ただ1人で二十数名の血を大地に吸わせた男の名であった。その鬼神のごとき才能と実力は彼を超戦士と呼ばせ、いつしかそれは恐怖の代名詞として兵士たちの口の端にのぼった。

しかし人々は知っていた。彼が生還した時、その腕に小さな男の子が抱かれていたのを。泣きじゃくりながら再会を遂げた親子を見た時も、彼はなにも言わなかった。遠い空を見つめる眼差しは、そよ風のようであった。微かに浮かべたその笑みも。

「君らは軍人か」

彼は静かに言った。それは問いであり、問いでなかった。口調に少し怒気が含まれていた。滅多にないことであった。

「本分を忘れた者に、軍人としての資格はない」

[illegible]若者は、蒼白な顔に脂汗を[illegible]せていた[illegible]上下するのが見[illegible]性を張り倒した男であった。

「最後に聞いておこう。[illegible]の本分とはなんだ」

渇いた声が答[illegible]

「…民間人を[illegible]とをその本分と[illegible]」

[illegible]な[illegible]に、人々はしばらく[illegible]さきほどの若者がいなかった。

[illegible]の匂いのする薄暗い路地だった。あたりに人影はない。

「出てきたまえ」

少佐と呼ばれた男が言った。すると、建物の陰からさきほどの若者が現れた。若者は悪びれた風もなく言った。

「いつから知ってた?」

「あの酒場にいたな」

若者は軽く笑った。

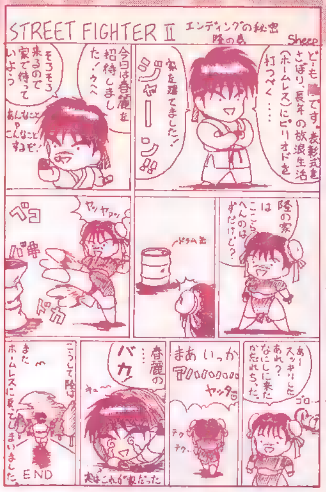
「流石だな−俺の名はリュウ」

「なんの用だ」

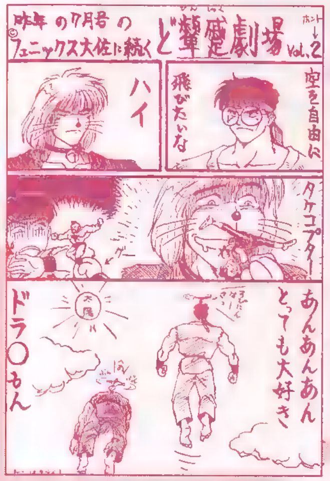
「わかってるだろう?」

少佐の口元が少し歪んだ。

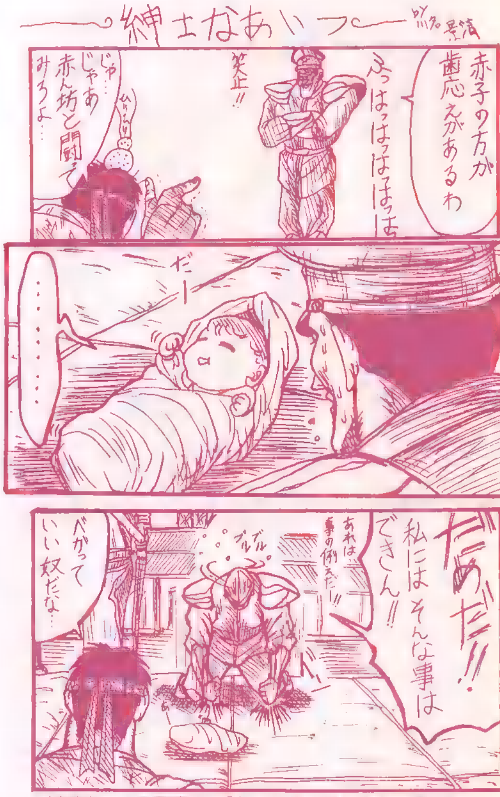
「挑戦してくる者が多いもの



←(東京都　ひつじ君)★背中がかわいい。



←(新潟県　かっぱくん)★そこまでして飛びたいかや。



↑(東京都　川名景清さん㊐)★外見で損してるんです!!

今月の2!!曲

翔べ!!ダルシム
(機動戦士ガンダムのふしで)

燃え上がれ燃え上がれ
燃え上がれ　ダルシム
君よ　悟れ
まだ笑いを見せる余裕があるなら
インドの秘術う〜
うてよ　うてよ　うてよ
ヨーガの奥義をぶつけろダルシム
インド戦士ダルシム　ダルシム!
空に浮く　空に浮く
空に浮く　ダルシム
君よ　踊れ
カレーを手で食う度胸があるなら
関節はずして
ぶてよ　ぶてよ　ぶてよ
世界へ向かって飛べよダルシム
ヨガの賢者ダルシム　ダルシム!!
(熊本県　ベルセソク王狼君㊐)

コットンで歌おう!!
(1面の曲)

おいしそーなWILLOW
7つ　あつめて
ほうきに乗る(COTTON)
奇妙な人(COTTON)(※へ)
WILLOW好きな女の子
(頭に戻ったのち※へ飛ぶ)
※
BIGなWILLOW食べたいな
「う〜い〜ろ〜う〜」
妖精さん　(こきつかう)
がんばりましょ!(大ウソだ!!)
7つWILLOWあつめるために
魔法使い　(殺戮者!)
救世主だ!　(私利私欲!!)
WILLOWのためなら死ねる
(東京都　ZZC-TAR臼-Y。ZONE-以下君)
★はまりすぎ!!



閻魔天国

コーナー名が書きにくいともっぱらの不評だ!!

シ

[illegible]

ガッチンコ

[illegible]

やっぱりこれだ!!

[illegible]

最

[illegible]

バ

[illegible]

雷

[illegible]

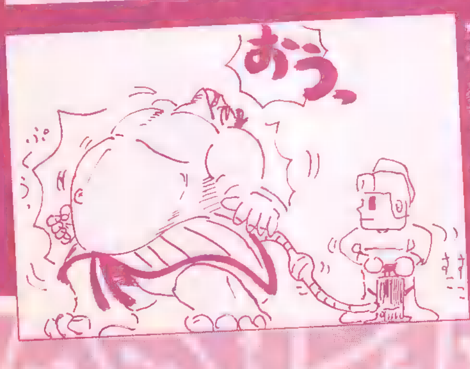
7

[illegible]

サ

[illegible]







↑（神奈川県　てんてぃーてん君）
★あまつさえダルシムとは…！

でね…無益な闘いはしないことにしているが、君なら楽しめそうだ」

楽しんでいる響きがあった。「さすが話が早い」

受ける声も同じであった。

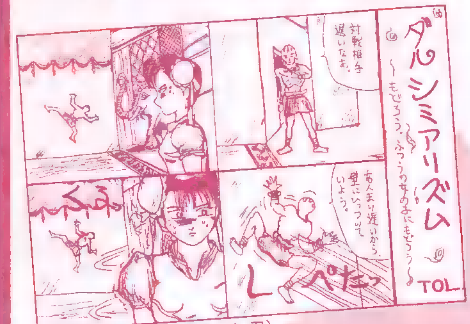
「ここでやるか？」

「いいさ」

最後の言葉が風に流れた。

遠くで奏でる汽笛の調べは、もの憂げな前奏曲に似ていた。

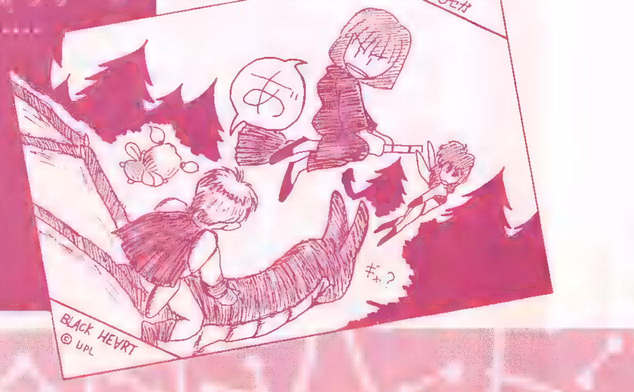
（岩手県　MAS君）



↑（静岡県　とってもTOL君）
★やっぱりこの世界、なにかがちがう…。



↑（山口県　踊屋君）
★わざわざ来て言ういやな奴ら…。



ご商談の場



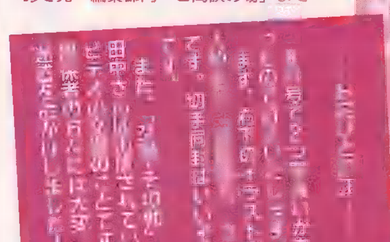


★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触(強引なサークル勧誘、一方的な手紙など)、または業者の方のご利用はご遠慮ください。

あて先・編集部内「ご商談の場」まで



▼買います

●ゲーメストの1〜36号とギャルズアイランドをあなたの希望価格で、バラ可、美品希望。送料当方。W葉書で。(〒780 高知県高知市百石町2-5-14 久保尚文)

●ゲーメスト1〜29+ギャルズアイランドを送料込み1万円で。美品希望、切り抜き不可。条件をすべて満たした方にはストII、ファイナルファイトのポスター(新品)をプレゼント。(〒272 千葉県市川市宮久保5-4-14 石井拓人)

●リブルラブルの豆本を5千円で。その他のナムコの豆本も適価で買います。(〒114 東京都北区田端2-17市仙荘 斎藤真史)

●ナムコグッズ買います。ドルアーガの塔のボードゲーム(美品希望)やNGのバックナンバーなど、W葉書で。(〒144 東京都大田区西蒲田4-22-2-105 柘植寛子)

●ストリートファイターIIに関する物買います。送料こちら。希望価格、品名を記入の上、W葉書で。(〒921 石川県金沢市西泉1-138-5 和田崇)

●出たな!ツインビー、SFII、F.F.などのポスターを2千〜3千円で買います。送料こちら。種類と希望価格を書いてW葉書で。(〒501-42 岐阜県郡上郡八幡町相生門原15 山田由洋)

●ゲームに関するテレカ、ビデオを買います。希望価格明記の上、W葉書で。(〒463 愛知県名古屋市守山区金屋2-140 伊藤貴弘)

▼売ります

●ゲーメスト16〜59号(38、58除く)を5千〜6千円で。多少汚れあり。送料そちら。W葉書で。(〒560 大阪府豊中市南桜塚2-5-20-205 村上充洋)

●ゲーメスト1〜15をバインダーつきで1万円(Ⓐ)、16〜40を7千5百円(Ⓑ)、41〜60を5千円(Ⓒ)で。ⒶⒷⒸパックなら2万円で売ります。送料そちら、W葉書で。(〒031 青森県八戸市大字河原木字日計上22-12 木村直人)

●マーベルランド、スプラッターハウスのポスターを希望価格で。ビデオとの交換も可。W葉書で。(〒661 兵庫県尼崎市南武庫之荘4-2-6 川地大介)

●非売品の「コナミサウンドカタログVOL II」を600円で売ります。W葉書で。(〒333 埼玉県川口市芝4-66-1 池田耕一郎)

●源平討魔伝のビデオとカセットテープ多種を売ります。希望価格を書いてW葉書で。(〒982 宮城県仙台市太白区土手内3-2-24 菅野順二)

●ゲームビデオ多種売ります。高く買ってくれる人にはCD、ポップなどをあげます。(〒143 東京都大田区南馬込3-39-23 小林匡)

●PCエンジンコアグラ+CDロム未開封美品を3万円で。アフター保証付きで単品不可。W葉書で。(〒065 北海道札幌市東区北27条東2-1-15 徳永維磨)

▼交換・その他

●ゲーメスト32〜57号を無料で。その代わり、僕とグラディウス・グラIIで対決してください。送料そちらもち。W葉書で。(〒145 東京都大田区南千束3-7-11間地方 赤堀和義)

●コナミ&東亜シューティングが好きな私です。下手ですが男女、年齢、地域などは問いません。一緒にゲームやったり文通したりしましょう。(〒243 神奈川県厚木市温水1929-2アツギユニシア浅間山寮 森上和秀)

●一緒にゲーセンに行ってくれるアクションゲームが好きな女の子を探しています。まずは手紙をください。(〒980 青森県仙台市青葉区川内澱橋通12-59 佐野祥子)

●どなたかナムコな僕と遊んでください。できたらあなたのゲームで遊ばせてください。(〒211 神奈川県川崎市中原区上平間293 目崎裕介)

基板売りますコーナーの取りやめについて

「あれ? いつの間にご商談コーナーから基板が消えたの?」と疑問を感じた方もいるでしょう。

実は、ワケがあるのです。

きっかけは昨年の暮れでしたが、愛知県地方で19歳の少年がゲームセンターから不正に基板を手に入れて、それを売りさばき逮捕されたという新聞記事です。

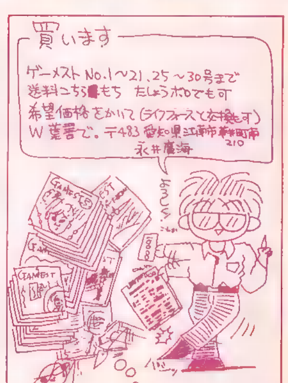
このことは愛知県の読者からも知らせていただき、また愛知県の加藤さんというAOUの副会長さんからもご連絡がありました。

問題になったのは、この盗難品である基板をゲーメスト誌上のご商談コーナーを利用してさばいていたという少年の自供です。

果たして、多量の基板をさばけるだけの力(効果)をご商談コーナーが持っているか大いに疑問で、実際は他のルートでさばかれていたのでは…という可能性も考えられます。

ともあれ、このことを契機として、あまり高価な商品の取り扱いは控えてみよう、また基板についてはゲーメスト誌上でも専門の業者の方が責任をもって広告し、販売しているのだから、そちらで自分の好きな基板を見つけていただくのがベターではないか、という結論になったワケです。

ご商談の場は読者の皆さんの間で掘り出し物などを売買していただく公共の場であるとゲーメストは考えています。マナーをわきまえた正しい売買を心がけましょう!





(大阪府 WATS君)

お便り募集

ゲーメストアイランドでは、皆さんのお手紙&イラストをじゃんじゃんばりばり大募集しております。採用者の中から技あり!の方に特製テレカ(㊙)をお送りします。締め切りは毎月およそ10日前後。

商談の場も同様。

〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
新声社 ゲーメストアイランド係

続報!! ゼクセクス

ついに㊙設定資料を入手!自機やキャラクターの設定を初公開



前回までのあらすじ

亜空間研究所で開発中の亜空間通信システム"CTRL D"にある日、不思議な出来事が起こった。所長のテレクマンと開発に直接係わっていたレスターが解読に成功し、そこに見たものはなんと異星人からの緊急通信だった。

ACT2

それと時を同じくして"CYBER CITY Ω(オメガ)"でも大異変が起きていた。都市の中心部に当たる平和記念公園、ここはこの星がまだいくつかの国に分かれていたころ、第三次世界大戦(以後最終戦争と呼ばれる)によって発生した死の霧に包まれた大地を、宇宙から飛来した隕石らしき物体がすべて吸収し、そして人類は救われた。その謎の隕石が落下した場所こそがここである。

その平和記念公園の地面が、三角すいの形で突如盛り上がりはじめた。

いち早く駆けつけたのは遺物研究の権威、藤井龍夫26歳(求人募集中)とその飲み友だちでありバイオメカテクノロジーの超ルーキーでもある、ワッティ・ナイツ24歳の2人だった。X RAYオシロスコープの前で藤井は「なあワッティ……この下を地質調査した記録はないのか、そこのラップトップで調べてみてくれないか?」

「A——Right 龍夫!!」と、いつもながらキザな返事をのこしてワッティは画面へと向かった。データバンクからの返事待ちの間コーヒーを飲みながらワッティは「Hey 龍夫—You はもう大体の答えは決まってるはずだ」

調査している手を止めて藤井はワッティのほうを振り向いた。

「ああ…こいつァ驚いて腰抜けよ、大正デモクラシー…いや、灯台下暗しとはこのことだ!平和記念公園なんてもうとっくの昔に誰かが調べたと思っていたが……すでに何かが埋まってやがるぜ!!……一体何がありましたか?もったいぶらないでベイビー!!」猛烈なだじゃれにあきれたワッティはついに怒りを覚えて立ち上がったが、藤井の肩ごしにオシロスコープの画面を見てそのまま駆け寄ってきた。

「Oh-My God!一体これは、このシルエットは何ですか?」ニコニコしながら藤井は「なっ—すごいだろ…こいつが地上に出てこようとして地表を盛り上げているみたいなんだ。しかも少しずつ大きくなってきている、というよりは育っていると言ったほうがいいだろう。この言いまわしはカリフォルニアが長かったワッティにとって少しはわかりずらかったようだが、少しして「Jesus You はこの物体が生物だと言ったのですか……?」

「ああ、第三次世界大戦の時に人類を救ってくれたのは、どうやらエイリアンだったようだな!」「データバンクからの報告で宇宙暦1BBB年、生命体を発見したが解析不可能のため異変が起きないうちに、絶対零度下において完全凍結したという内容が残ってきましたネ」と言って、プリントアウトしたものを藤井に手渡した。

藤井がそのデータに目をとうそうとした瞬間「おいおい、第一級国家機密って、お前さかこれハックしたんじゃないの?」「No!! 途中まではフリーエリアの…ありました。そしてシークレットのところだけパスワードをマイプログラムに探してもらいました。だからハックしたのじゃない!!!」「はいはいわかったよ」

「よし、じゃあもう一度データバンクにログインして最近世界でおきたエイリアンに関するなにか情報がないか、君のプログラムで君にくまなく探してもらってくれ、もちろんこちらの情報はまだ伏せたままでな!!」「OK!」といって再びモニターに向かった。

少しして「Oh No」と急にワッティは悲鳴を上げた。

「どうしたんだ」といって藤井は駆け寄った。そこには怒りの表情を浮かべた初老の男性の顔が映しだされていた。

最近のラップトップコンピューターはTV通信もできるようにモニターから映像を送るようになっている。

「私のデータベースに侵入してくるとは何者だ?」と問うのが早いかどうかのタイミングで藤井が「先生!……デレクマン先生じゃないですか?」

「おお—小僧の後ろにいるのは藤井君じゃないか、一体そこで何をしておるのかね?」

「申し訳ありません、先生のところに入っていたとは失礼しました。実は……」とこれまでのことを一部始終うちあけた。

「しかしその小僧なかなかカンのはたらく奴じゃ。たった今、研究中の亜空間通信システムが異星人からの通信を受知したのじゃ。今そのデータをそちらへ送ろう」というとデータ送信のモードに切り替わった。

「な、ワッティ、今俺たちは何かに巻き込まれようとしているんじゃないか?」「そのようだ…ねえ」と、ワッティが答えた瞬間一気に地表に亀裂が入りどくどくと巨大な物体が現れた。

今、宇宙のどこかで静かに、何かが起ころうとしていた……。

XEXEX

TEAM 067STUDIO
Artdirection by
Ken・Heine



KONAMI'S(XEXEX)



ドン！ドン！ドン！と

セガ・ニューゲーム三題

システム24第9弾!!
ダイナミックカントリークラブ
©セガ

飛ばしの快感!カップインの実感!
爽快ゴルフの決定版!!



また一歩本物に近づいた

セガのシステム24の第9弾は、ゴルフゲームのダイナミックカントリークラブ。ゴルフコースの傾斜や起伏を、三角形の計測数値でコンピューター処理するポリゴン手法で再現。打ち下ろし、打ち上げ、つま先上がり、つま先下がりなど、実際のゴルフコース並みの状況設定を実現している。

操作方法

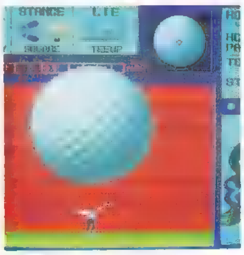
ダイヤルでショット方向、2つのボタンでそれぞれクラブ選択、スタンス選択する。スーパーマスターズと同じ特殊クラブで調節して、ヒットポイントが移動しているところを、ここだ！と思ったところでクラブを離して打ちます。



細かいところもリアルに再現

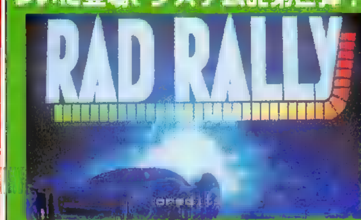
グリーン上での微妙な起伏、傾斜も、ワイヤーフレームで表現。パットラインを感覚的に予想することができます。

また、カップ周りは迫真のクローズアップ画像でリアルなボールアクションが楽しめます。（FRS－N・O）





ついに登場、システム32第2弾！



あのラッドモビールが通信になって帰ってきた！

超キレグラフィックのシステム32の第1弾ラッドモビールが2人同時プレイ可能な通信バージョンになって登場。

今度はコース選択可能に!!

雨、霧、稲妻、大都会など、自然現象までもリアルに再現したレースコースを4コース用意。しかも、選択したコースのイメージもスタート前に確認可能。抜群の走行感覚で、スリリングなレースを再現している。

今回のラッドラリーは、筐体がシート2席付きのデュアルキャビネットだ。2セットリンクして、最高4人まで同時プレイが可能だ。このデュアルキャビネットタイプは、すでに同タイプキャビネットを使用した、スーパーモナコGPツインがあるので、あれにラッドモビールが入ったと考えてもらえればいい。（FRS－N・O）





シンプル操作でド派手なアクション!!
D.D.クルー

ノンストップ!
マルチバトルで熱くなれ!



シンプル操作で誰でもファイト！

爆弾テロを仕掛ける悪の組織とボスを倒すという、シンプルなストーリー。

このゲームのウリとして、多人数による格闘シーンがノンストップで続くというのがある。このため、ゲームの世界にすぐに感情移入できる。

素手ながらのリアルさ！

パンチやキックなどの攻撃は、リアルでなめらかな動作を再現。しかも、キャラクターそれぞれに多彩な攻撃アクションがある。

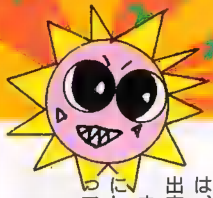
操作方法

8方向レバーで任意の方向へ移動する。また、横方向へ2度続けて入れるとプレイヤーはダッシュする。Aボタンで格闘攻撃、Bボタンでジャンプ、A＋Bで各自の大技を出す。スティックの向きとボタンの組み合わせで技が変化するぞ。ダッシュ中にA＋Bボタンで必殺技が炸裂!!

4人同時プレイで熱い!!

キャラはBUSTER、F・F、KING、GUNG HOのうちから1人選ぶ。そして今夏発売予定の「ニューキャビネット」で4人同時プレイが可能だ。（FRS－N・O）





1コインクリアはもう目の前



コットン

©SEGA/SUCCESS

難関5、6面を妖精ショットで押しまくれ!

攻略 えび

はじめに

先月号にひきつづき、今月は5、6面の攻略に入ろうと思います。

本文に入る前に、なぜコットンは敵の弾数が少ないのに、クリアしにくいゲームなのか考えてみましょう。

それはズバリ、知らなければ抜けられないような、ワナ的な敵の出方が数多くあるからなのです（かといって、それはサギではない）。

5、6面が難しいというのは、このようなワナ的な敵の出方が多い、ということです。

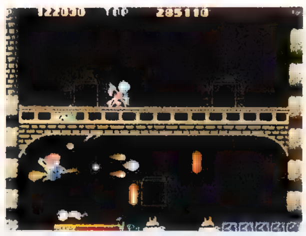
まあ、前置きはこれぐらいにして、まず5面の攻略にいってみましょう。

死神がライバル 5面

スタートして、しばらく目玉のザコが編隊を組んで来ます。ザコを撃っていると、後ろから死神が来ます。あらかじめ妖精を後ろに流しておきましょう。


① こんな感じで妖精をはる。

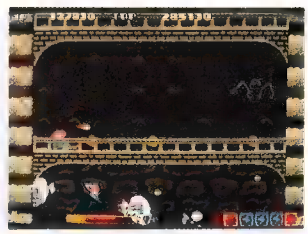
すぐに下への縦スクロールに移ります。ここは、上からは死神、下からは小人がオノを撃ってきます。ここは、妖精を縦に並べて、死神は妖精にまかせ、小人はボムとショットで壊します。


② 1回目の下スクロール用フォーメーション。

スクロールが下までいくと、1面で出てきた緑色の一つ目の敵が2匹出現します。ここも1面と同じように妖精を撃ちこんで1つ壊します。妖精はそのままもう1つのほうに重なって壊してくれます。ここから横スクロールになり、青オニなどが出てきます。

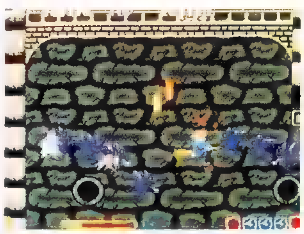

③ 妖精で撃ちこみ上へ行く。

またすぐに下への縦スクロールになります。ここでは死神が上からも下からも出現し、小人は1回目の縦スクロールの時よりも量が多くなっています。ここでの死神と小人の対処は、写真を参考にしてください。


④ 2回目の下スクロール用フォーメーション。


⑤ なるべく早く壊す。

次に下から青オニの集団がきます。ここは、写真のように中央を下に抜けてしまいましょう。

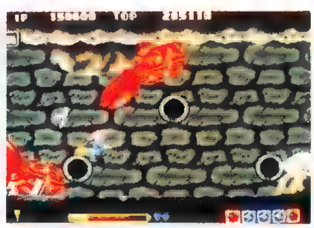

⑥ このようにして下へ抜ける。

そこから下りると地蔵とカメがいます。地蔵は、撃たずに無視して、カメに妖精ショットを撃ちこんで壊します。カメを壊すと、画面左上から死神がくるので、忘れずに。


⑦ 死神2匹を忘れずに壊す。

中ボス・安地で安心

まずカメを妖精ショットで壊しておきます。


⑧ まずカメを壊しておく。

弱点は目なので、ショットが少しかするぐらいの感じで撃ちこみましょう。ありがちなのは、カニがつっこんできたときに死ぬことです。自信のない人は、右ハジに行くと安地になる、ということを知ってれば楽勝です。


⑨ とりあえず安地。

中ボスが終わると、地形が入り組み始めます。地形の陰にカメがいるので、妖精ショットを使って壊します。ここでもまた、緑色の一つ目の敵が1匹出てきます。ここも、妖精ショットを撃ちこみます。撃ちこんだらすぐに右上に行き、ウェーブショットを撃つザコを速攻で壊して、高速スクロールに備えましょう。


⑩ 妖精ショットでカメを壊しているところ。


⑪ 速攻で一つ目を壊し…。


⑫ 上に、逃げる。

さて、高速スクロールです。後ろから死神がバンバン出てきます。死神は妖精にまかせて、地上物はボムで撃ちます。高速スクロールでは、常に自機の動きを止めないことがコツです。

高速スクロールが終わるころに、地蔵が3つ出現します。上の地蔵は無視して、真ん中と下の地蔵だけ逃がすようにします。そして地形の下を抜けて前に出ます。すると、ウエーブを撃ってくる目玉のラッシュとなります。ここは、無理して撃ちに行かないほうがいいでしょう。一部の目玉だけを撃つようにします。

炎が熱いぜ!! 6面

スタートしてすぐの炎地帯は、いきなり前半の山場となります。ここは、写真のように抜けてしまいましょう。

炎地帯を抜けると少し斜めにスクロールします。ここの後ろの壁にザコが大量にはりついているので、妖精をうまく重ねて壊していきましょう。

するとすぐに、2度目の炎地帯となります。まず画面中央で一つ目が出た瞬間に妖精ショットを撃ちこみ、自機は一つ目の上へはりつきます。かなり早く移動していないと、炎やレーザーのえじきとなってしまうので、忘れないようにしましょう。

2度目の炎地帯を越えると、雲が大量に出てきます。ここは写真の位置で妖精ショットを2回使って壊します。

雲を越えるとヤリを撃つ小人と前方から飛んでくるザコと、そして、ドラゴンのラッシュとなります。妖精を縦にはり、自機は、真左にくるヤリの少し上にいるようにします。ドラゴンが出たら、妖精ショットでなるべく早く壊します。

ここを抜けると、雲が大量に出現します。妖精ショットを撃ちこみ壊します。このとき、後方の青オニの矢に注意。

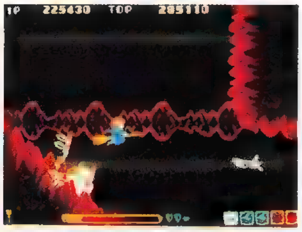
そして中ボスのところにいる地蔵は、逃がしてしまいましょう。

▼中ボス

写真のように動けば楽勝。


⑱ ドラゴンを倒す。

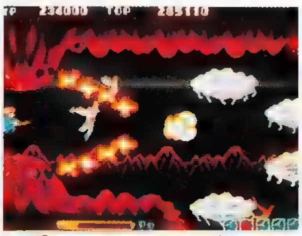

⑰ 妖精を撃ちこんで…。


㉑ 妖精をうまく使え!


⑳ 下のドラゴンを倒す。

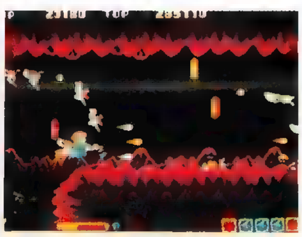

⑲ この位置で炎をしのいで…。

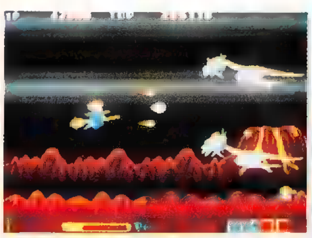

㉔ もう1度使う。

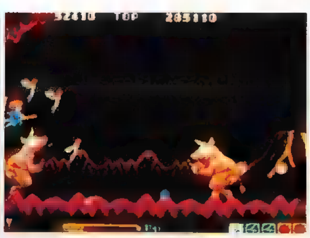

㉓ 1回妖精ショットを使う。

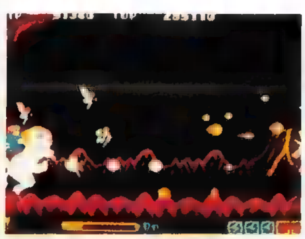

㉒ 一つ目を撃つ。これは自機が後ろすぎ。


㉖ 後ろの青オニに注意して雲を撃つ。


㉕ このフォーメーション。

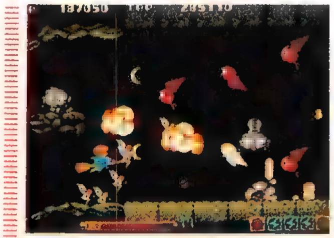

㉙ 妖精ショットでドラゴンX2を倒す。

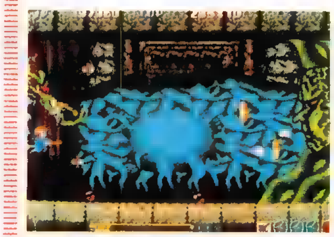

㉘ ジャンプしたら上に移動する。繰り返し。

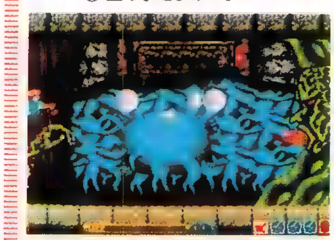

㉗ ここにはりついて撃ちこむ。

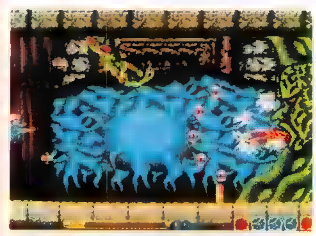
▼ボス・弾よけに専念!!

手が上と下から出てきて、さらに、口から5方向の弾を撃ってきます。画面が小刻みにゆれるので、弾が見づらいので弾よけに集中しましょう。ちなみに、手は上下上下と交互に出てくるので、覚えておきましょう。


⑬ 目玉のザコをしっかりと撃つこと。

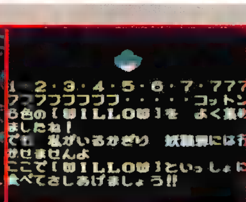

⑭ 上の手をよけ…。


⑮ 下の手をよける。なるべく小さくよける。

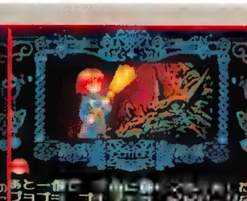

⑯ 妖精ショットを撃てば、少し楽。

おいしいデモ画面

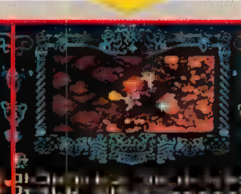

あなたの勇気ある戦いで、この妖精界のみならず、あなたの住んでいる世界にも。


遂にラストボス!!


…う～んとねエ…あずきはさくらのあとに食べて…。


ごめんなさい、ドラゴンさん! あなたには別に恨みはないんだけど…。


ガルルルルルル～!! 小さくてもいいから食べるって～!! ダメ、ダメ、ダメ～ッ!!


コットンの行く手には、まだ数々の強敵が待っている!! 負けるなコットン!

クーラー全開!! ガンガンミンミン大攻略


㉚ 一つ目もしっかりと壊しておく。

中ボスを倒すと、ドラゴンが2匹と、一つ目となるので、妖精ショットを使って一緒に壊しましょう。そして火山地帯に入ります。

▼火山地帯

何も知らないとまず死んでしまう火山地帯ですが、火山弾に対しての安全地帯があります。あとは、壁にはりついているザコを妖精をうまく重ねて壊し、ドラゴンにボムを当てて倒すようにします。

火山が終わると、6面第3の山場となります。

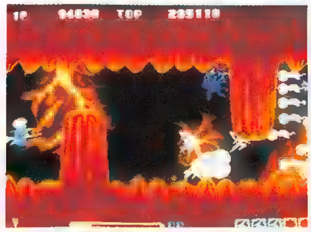

㉛ 火山弾を撃ちつつ地蔵を逃がしているところ。


㉜ この位置にはりつく。

▼ヤリとライオン地帯

自機は常に下のほうにいて、ショットと妖精ショットを撃ち続けます。ショットは、対ライオン用。妖精ショットは、対壁の向こう側にいる小人用ということになります。小人の撃つヤリは、上の壁にはりついていると、当たりません。知っていれば、随分楽になります。


㉝ 一つ目も忘れずに倒すこと。


㉞ 妖精ショットをフルに使う。

ボスの手前でのライオンの大群は、ショットとボムを撃ちこんで押し切りましょう。あとは、雲と青オニの大群だけとなります。

▼ボス

まともに戦うと、とても強いボスです。このドラゴンは、撃ちこんでいると皮がとれて骨だけになってしまいます。実は、このドラゴンの当たり判定は、骨だけにしかなく、皮にはないのです。そこで、皮にめりこむようにはりつけば、ドラゴンの吐く炎には当たりません。しかし、ドラゴンが移動する時に（溶岩の中に入るときに）手や首に当たらないように注意しましょう。ちなみにドラゴンは、右、左、中央の順に出現するので覚えておきましょう。


㉟ はりつけー!


㊱ ここまでめりこんでも平気。


㊲ 撃ちこめー!

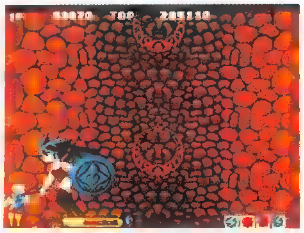
実は弱いぜ!! ラストボス


㊳ 弾を速攻で壊して…。

このボスは、3つの弾を出してきます。この弾は出現すると、グングン加速しながら、左回りに飛んできます。この弾は、破壊可能です。

まず最初に出してきた3つの弾に妖精ショットを撃ちこみ、壊します。そしてすぐに左下へ行きます。するとどうでしょう。ボスはその場から動かなくなり、弾にも当たりません。そうです、いわゆる安地なんです。


㊴ 左下へ移動。安地です。


㊵ ボスのロッドには当たらない。

最後に

ぼくが編集部に入っての初仕事となったコットン攻略。どうだったでしょうか? まだまだ甘いところも多かっただろうと思います。もっといいパターンなどがあれば、どしどし手紙を出してやってください。ご意見お待ちしております。

おまけ

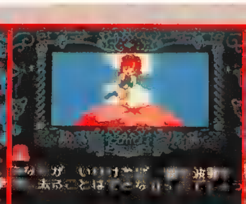
6面の途中から写真のようなところへ行けるときがあります。このやり方は……。


㊶ な、なんだコイツは!!


㊷ 妖精とビッグクリスタルが2個ずつも!!


㊸ ヤリの嵐。


WILLOWよ、今、この手をはなれ、自らの色にもどりなさい。


ビッグ な WILLOW なんてウソをついて、ホントにゴメンナサイ!


…石になってる!!


ピカ～!!

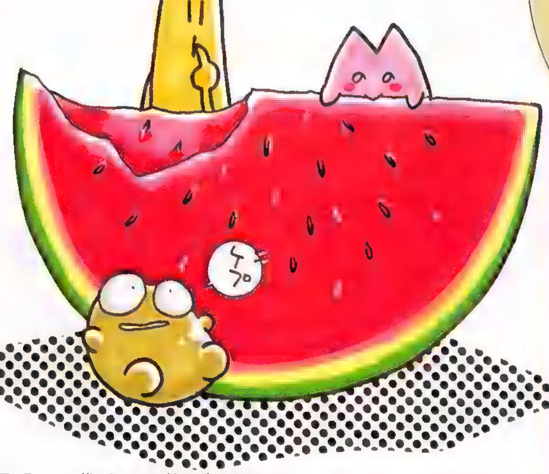

そしてコットンはまた、新たな旅へと…。


旅立っていきましたとさ。

—— 完 ——

紗子とあーるきっずの

BURI（ブリ）BARI（バリ）



ふぁいてぃんぐサマー!

さぁ、夏だっ、夏休みだ——っ!

だ・か・ら・毎日家やゲーセンにこもってゲームばっかやってちゃダメだっ。いい若いモンが!さぁ、太陽の下へ飛び出そう!海だ——!!山だ——!!

しかし、しかしだ、これで野郎ばっかりがかたまって行っては、せっかくの青い海も、白い雲も、萌え立つ緑も、すべて無彩色になってしまう（でしょ?）。やっぱここは女の子と出かけたいところ（でしょ、でしょ?）。

しかし、またもやしかし…!夏休み前に彼女…とはいわないまでも、一緒に遊べる女の子のお友達ができなかった君は、現場調達——つまりナンパするっきゃないっ!

なんか違う雑誌のようになってきたな～(笑)。まぁ、その手口についてはその〝違う雑誌〟を参考にしていただくとしましょう。ホッ○○ッグ○レスとかポ○イとか○レイ○ーイとか…。

あたしはナンパでひっかかったことはないし、ひっかかろうとも思わんので別に奨励してるわけではないけど、リゾート地に行ってる女の子たちはかなり開放的になって頭がシビれちゃってるから、ナンとかすればナンとかなる!（なんじゃそりゃ）せっかくの海を、山を、彩色したい人はためしにやってみ。

参考までに、あたしがされたナンパ野郎のパターンを公開しませう（わはは）。

一番多いのは、背後から近づいてきて「お暇でしたらお茶でも…」ってヤツ。しかもこの手口はおっさん（30歳超えてる）に圧倒的に多い!20代の人は正面からやってきて「今、ヒマ?」ってとこから入ってくる。やっぱ若モンは正々堂々、真正面から攻めてほしい。好感度が違うよ。

この「お茶しませんか」のアッパーバージョンで「彼女ォ、ヘリウム吸わない?」がある。これは3年くらいまえ『ダックボイス』なる声の変わるガスがはやったときに使われたもの。はやりモノをナンパの小道具に使う姿勢がいいでしょ?

「お茶しませんか」ダウンバージョンは「大阪から出てきたばかりで、地理がよくわからないんです。今日も山手線を三周もしちゃって…。このへんのことくわしく教えてもらえませんか?ああ、ほら、そこの喫茶店でお茶でも飲みながら…」だっ!（な…長い）あたしはかつてこんな流暢な標準語を話す関西人と会ったことはない。

すぐにわかるウソをつくのはやめませう。これは教訓!

ごーとぅ　ゲーセン!

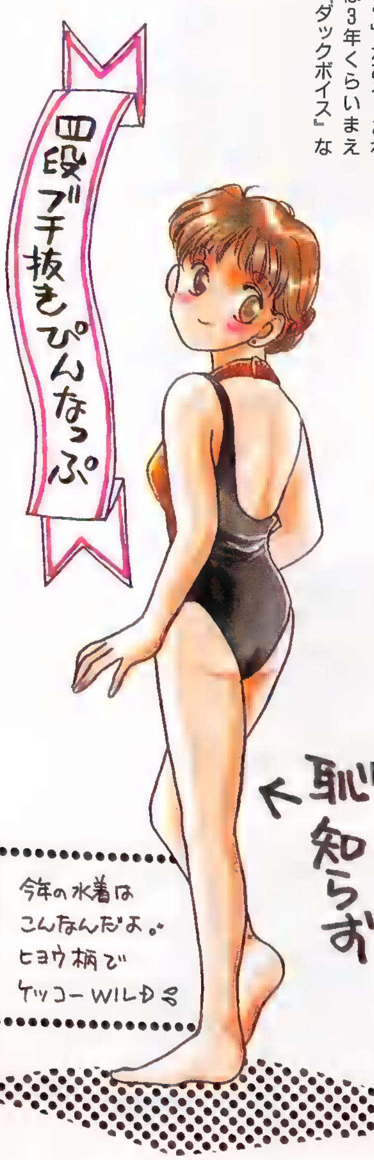
さてさて、首尾よくいったとしよう。しかもその場かぎりではなく（ナンパなんてほとんどが、その場かぎりだけどね）長期展望が開けてくれば、やっぱ自分のホームグラウンドにつれていきたいよね。水の中ではイマイチ冴えなかった君もここにくれば王様さ—そう、ゲーセンだ!

でも、ゲーセンに入ったことのない女の子も多いはず。だからまずは外のUFOキャッチャーでぬいぐるみの一つでもとってあげて、それから入り口近くのもぐらたたきでかるく慣らし、徐々に奥へと誘い込もう（なんか、イケナイことしてるみたいだな～）。

選ぶゲームはできればかわいいキャラクターの協力型2Pモノ（『ボナンザブラザーズ』とか『バブルボブル』とかね）が好ましいが、『テトリス』『コラムス』『クォース』系のパズルゲームもいい。

さぁ、れっつぷれーい!しかし、いつもの調子でハイスコアを叩き出すことにすべてをかけてはいけない。常に彼女の操作するキャラクターの盾となり、矛となり（あ、そりゃ〝ムジュン〟か?）、楽しいとこだけを存分に味わわせてあげるのだ。そんでとにかく「ゲームっておもしろーい♡」と思わせることが大切。それと一緒に「でも、○○君と一緒じゃなきゃつまんなーい」となれば大成功!

一緒にゲーセン行って、『アウトラン』で擬似ドライブ体験するもよし、自分の得意ゲームのプレイぶりを披露するもよし、コインゲームでちょっぴり大人ぶってみるもよし。



そのうち、彼女も自分の得意ジャンルをみつけて一人でプレイするようになり、気がつきゃ無敵ゲーマーになってるかもしんない…。
「グラIII、1コインで2周目イッちゃったぁ♡」
――なんてね…。



これだけは堪忍してェ

と、うまくいくためにも絶対にあってほしくないもの…それは〝口臭〟と〝わきが〟!これって本人に罪の意識がないのにまわりに絶大な迷惑かけるモンだから…、お友達以上のつきあいを期待するなら何がなんでも治しなさい!

先日乗った、帰宅ラッシュの電車の中。あたしの両脇に立った男の人の一人が口臭、一人がワッキーだったん。混んでるからその場を移動することもできず顔をそむけても右は口臭、左はワッキー。しかたないからうつむいて口で息してたんだけど臭素が入ってくんの。で、口を通って鼻に抜けるから…もう、生き地獄!

どちらも自分じゃ気づかないモンらしいので、親兄弟か気のおけない友達に聞いてみるのがよい。若いうちなら体質改善も簡単だろーし…。

夏はじまった恋は秋終わる。冬を越した恋は本当の強さを持つ

あたしの友達が吐いた大名言ですが…(ド赤面)。

季節もので終わるか、本物にするか、なるか。すべては君たちにかかっているーがんばれ~!

G.S.M. 1500 SERIES

SUPER PRICE

S.S.T.

STRIKE FIGHTER
SEGA S.S.T.
ストライクファイター/セガ S.S.T.



前作「アフターバーナー」に続く、S.S.T.のGSM1500の第2弾！
最新体感ゲーム「ストライクファイター」の
オリジナル完全収録に加え、
S.S.T.によるアレンジバージョンも2曲収録。
特典：CDケースサイズ・カラーステッカー、解説書、楽譜付。

〈収録曲〉
ARRANGE VERSION
BORN OUT/HYPER CITY
ORIGINAL VERSION
OPENING/FUNKY BOMB/SHUFFLE CANNON/
BORN OUT/K-CITY/LUNAR GROUND/
HYPER HOPPER/ENDING/
WHAT'S YOUR NAME?/ONE MORE TIME

品番：PCCB-00067
価格：¥1,500(税込)



8.21 0

可愛さ1500倍!!

FANTASTIC NIGHT DREAMS COTTON
SEGA·SUCCESS
コットン/セガ·サクセス

可愛いキャラが画面せましと飛び回る、人気コミカルシューティングゲーム「コットン」が
1500シリーズに登場。
オリジナルバージョン完全収録に加え、あの可愛らしいボイスも収録！
特典：CDケースサイズ・ステッカー、解説書、楽譜付。

〈収録曲〉
OPENING〜VISUAL①〜VISUAL②/STAGE1〜BOSS1/
STAGE2〜BOSS2/STAGE3〜BOSS3〜CONTINUE/STAGE4〜BOSS4/
STAGE5〜BOSS5/STAGE6〜BOSS6〜LAST BOSS/
ENDING〜RANKING〜GAME OVER/S.E.&VOICE COLLECTION

品番：PCCB-00069
価格：¥1,500(税込)



サイトロン協力店

●北海道地区

玉光堂 四丁目店（札幌）	011(231)5501
玉光堂 オーロラ店（札幌）	011(231)8865
キクヤ（札幌）	011(271)5571
ディスクポート小路（旭川）	0166(22)5706
R·Sウエスト（苫小牧）	0144(34)9743
山野楽器 ボーニ店（函館）	0138(26)1211

●東北地区

ヤンレイ（仙台）	022(267)4379
フジ楽器（仙台）	022(222)2656
三野屋（郡山）	0249(22)7797
ゼンオン（秋田）	0188(32)3008
佃谷楽器ヨーカ堂店（秋田）	0188(33)0452
成田本店（青森）	0177(23)2431
佐々木電気中三店（盛岡）	0196(54)6776
音楽堂ラピア店（八戸）	0178(47)1677
ざらんど（福島）	0245(22)9178

●[illegible]地区

山野楽器 銀座本店（東京·銀座）	03(3562)5051
山野楽器 東急東[illegible]店（東京·渋谷）	03(3477)4574
山野楽器 新宿小田急店（東京·新宿）	03(3348)5340
帝都[illegible]線 紀伊国屋店（東京·新宿）	03(3354)7048
新星堂 NS新宿店（東京·新宿）	03(3344)2051
ヨドバシカメラ 西口No1ショップ（東京·新宿）	03(3346)1010
高田馬場ムトウ楽器（東京·高田馬場）	03(3209)1515
すみや 玉川高島屋（東京·二子玉川）	03(3709)5449
ヤマギワ 本店6F（東京·秋葉原）	03(3253)2111
ヤマギワ B館（東京·秋葉原）	03(3253)2111
石丸電気 本店4F（東京·秋葉原）	03(3255)1500
石丸電気 2号店（東京·秋葉原）	03(3257)1200
石丸電気 [illegible]号店（東京·秋葉原）	03(3257)1300
石丸電気 6号店（東京·秋葉原）	03(3255)1500
東武百貨店五番街（東京·池袋）	03(3985)6824
新声社(ゲ屋)（東京·神田）	03(3293)9321
コタニ蒲田東急店（東京·蒲田）	03(3733)5576
ミュージックプラザ松井楽器（東京·蒲田）	03(3733)1055
新星堂 大森店（東京·大森）	03(3764)3255
新星堂 八王子店（八王子）	0426(22)8325
山野楽器 八王子そごう店（八王子）	0426(26)1399
ムラウチ電気（八王子）	0426(42)6211
新星堂 吉祥寺ロンロン店（武蔵野）	0422(22)1088
アニメイト 吉祥寺店（武蔵野）	0422(22)5059
山野楽器 サンロード店（武蔵野）	0422(21)3610
新星堂 昭島店（昭島）	0425(46)4866
新星堂 府中ヨーカ堂店（府中）	0423(68)6111
新星堂 立川ウイル店（立川）	0425(27)6900
シアル音楽館（横浜）	045(311)1745
ヤマギワ 関内店（横浜）	045(261)2111
ヨコハマ音楽館（横浜）	045(312)6350
ハヤマ電気AV館（横浜）	045(881)8233
ハヤマ電気 戸塚店（横浜）	045(864)8282
ヤジマレコード三笠（横須賀）	0468(22)3232
新星堂 武蔵小杉店（川崎）	044(711)0227
新星堂 川崎店（川崎）	044(211)2225
帝都無線 川崎店（川崎）	044(222)7356
新星堂 中央林間店（大和）	0462(76)0075
タハラ（相模大野）	0427(42)0024
タハラ（町田）	0427(22)2413
タハラ本店（厚木）	0462(22)2725
帝都無線平塚店（平塚）	0463(22)2832
すみや 沼津店（沼津）	055(963)6130
すみや 新静岡センター（静岡）	054(253)7373
すみや 本店（静岡）	054(251)1234
ラオックス（千葉）	0472(22)0048
新星堂 カルチェ5（柏）	0471(64)8760
中村屋 スカイプラザ（柏）	0471(63)9102
新星堂 津田沼店（津田沼）	0474(72)1640
ヤンレイ（船橋）	0474(24)4481
イトーMC ららぽーと（船橋）	0474(31)0112
ヤンレイ 市川（市川）	0473(26)5505
NNナカジマ（伊勢崎）	0270(25)7291
ヤマギワ（大宮）	0486(41)7325
ラオックス（浦和）	0488(24)5311
新星堂 ロビンソン（春日部）	0487(54)9980
新星堂 志木店（志木）	0484(74)0153
山野楽器（東松山）	0493(23)1561
新星堂 熊谷店（熊谷）	0485(25)4508
三界堂（前橋）	0272(31)3333
新星堂 カルチェ5（宇都宮）	0286(33)2334
ギンセイ 古町店（新潟）	025(225)0667
ツモリ 伊勢丹（新潟）	025(241)6064
ディスク·ポート（上田）	0268(24)7111
ライオン堂 松本駅前店（松本）	0263(36)6770
ナカガワヨーカ堂（松本）	0263(36)3263

●中部地区

ヤマギワメルサ（名古屋）	052(583)2022
キンレイ 名駅店（名古屋）	052(562)0150
濃尾商会（名古屋）	052(683)7890

GMF情報 ゲームミュージックフェスティバル '91 当日券あとわずか！ 7/30·31 1Day ¥3,000 2Days ¥5,000 （両方とも税込） お問い合わせは グローバルエンター

いよいよ、

グンと安く、身近になったゾ！
業務用ゲーム機と同じ高性能ハードは
まさに〝ゲーセンそのまま仕様〟。



さらにゲーセンと同じ大容量ソフトも
新価格で全17タイトル好評発売中！
この夏、キミのハートを熱くする、

ネオ・ジオ。

◆ネオ・ジオ本体セット 新 標準価格 48,800円◆

いますぐ楽しい「ネオ・ジオ」ソフトラインナップ

発売ゲームタイトル		旧 価格	新 標準価格
ナム-1975	(46メガ)	28,000円	13,800円
ベースボールスターズプロフェッショナル	(50メガ)	28,000円	18,000円
トッププレイヤーズゴルフ	(62メガ)	32,000円	21,000円
麻雀狂列伝	(42メガ)	28,000円	15,800円
マジシャンロード	(46メガ)	28,000円	15,800円
ライディングヒーロー	(46メガ)	32,000円	21,000円
ニンジャコンバット	(46メガ)	28,000円	18,000円
ザ・スーパースパイ	(55メガ)	32,000円	19,000円
サイバーリップ	(50メガ)	28,000円	18,000円
ジョイジョイキッド	(22メガ)	28,000円	13,800円
リーグボウリング	(26メガ)	30,000円	16,800円
みなさんのおかげさまです	(54メガ)	新 発 売	21,000円
ラ　ギ	(50メガ)	新 発 売	19,800円
ゴーストパイロット	(55メガ)	新 発 売	19,800円
戦国伝承	(55メガ)	新 発 売	19,800円
キング・オブ・ザ・モンスターズ	(55メガ)	新 発 売	19,800円
ASOII-ラストガーディアン	(47メガ)	新 発 売	18,800円

本広告の表示価格には消費税は含まれておりません。また、メモリーカードはオプション販売ですので、別途お買い求め下さい。

全国玩具店、デパートにて好評発売中！



"メモリーカード"を手にいれろ 3000名様 ネオ・ジオ新価格記念プレゼント実施中

家庭で、ゲーセンでいつでも続きが楽しめる"メモリーカード"をネオ・ジオ本体セットお買い上げの方、先着3000名様にプレゼント！同梱のアンケートハガキにご記入の上ご投函ください。詳しくは、ネオ・ジオなんでも相談室まで。※発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

☎ネオ・ジオなんでも相談室●06(338)8188　通販フリーダイヤル■0120(06)8058

超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

The Future Is Now
SNK

"ゾクゾク"させるゲームが続々！

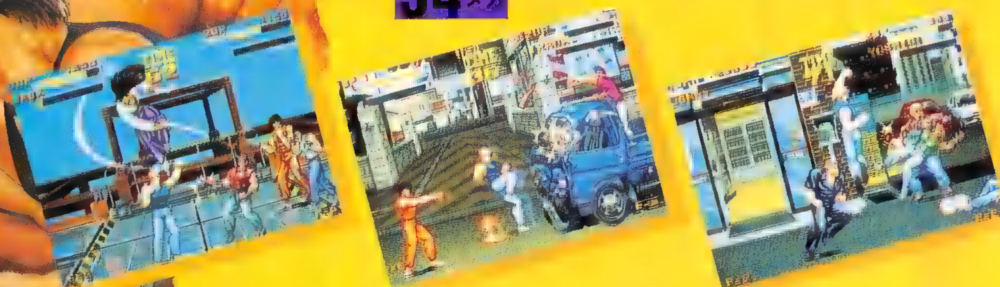
NEW



リアルな街で炸裂する
スーパーアクション！

Burning FIGHT™

8月10日発売！
標準価格 19,800円
©1991 SNK CORP.
54メガ
ネオ・ジオ第18弾 バーニングファイト



難事件にクイズで挑め！

NEW



9月上旬発売
クイズ大捜査線™
34メガ
©1991 SNK CORP.



よみがえる名勝負の数々！

NEW

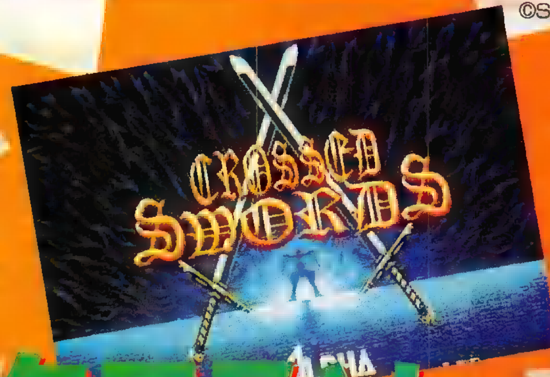


9月上旬発売
あしたのジョー伝説 LEGEND™
50メガ
©1991 WAVE/© ちばてつや 原作:高森朝雄



NEO-GEO NEW LINE UP

KAL



クロスソード

今回紹介するクロスソードは、これまでのネオ・ジオソフトとは一味違う。どのように違うのか、説明していこう。

それは遠い昔の魔物語…

かつてこの地、カダシスには、伝説の勇者の活躍により魔人から平和を取り戻すという出来事があり、人々は以前のような惨劇が繰り返されるのを恐れ、すべての戦いの記憶を封印した。そして、それはカダシス王家の秘密としてのみ、語り継がれることとなった……。



スタート前、操作の指南をしてくれる。

――100年の後――

人々がますますの繁栄を謳歌し始めたそのとき、遥か北方にあるクルギア山に、一夜にして巨大な城が出現した。即座に探索隊が派遣されたが、誰一人として生きて帰らなかった……。

やがて、人々の不安は現実のものとなり、この地は再び魔物の脅威にさらされるようになってしまった。

この災いの源は、1000年の眠りから目覚めた太古の魔人ナウシズ。騎士たちはなす術を知らず、次々と防衛拠点を失っていった。

果たしてナウシズを打ち破る勇者は現れるのか……。

ゲーム概要
ベルカナの地を取り戻せ！

だいたい「ザ・スーパースパイ」と同じように、敵を倒しつつ先へと進んでいくアクションRPGだ。2人同時プレイが可能で、全7章からなるシナリオのうち、1～3章はどこから始めてもいいことになっている。

ストーリーも重厚ながら、やはり一番力が入っているのはその戦闘シーンだろう。後でまた説明するが、戦闘で敵を倒すことによりゴールドと経験値、まれにライフUPなどのアイテムを入手することができ、パワーUPしながら進行するという形になる。ほかにも、商人や村人の協力を得ながら、魔人ナウシズに奪われたベルカナの地を取り戻すこと。それがこのゲームの目的だ。



パウリスタ城の人々。中央ガ王様。

バトル in アナザーワールド

画面構成の説明は写真を見てくれ。さて、操作方法だ。8方向レバーの左右で移動、上下で上防御と下防御。斜めに入れれば上か下いずれかの防御をしたまま移動する。

Aボタンで剣による攻撃を行うが、気合のたまり具合や連打することなどにより、様々なアクションを行う。Bボタンは魔法攻撃だ。所持している武器により魔法の種類や使用可能回数に違いが出てくる。バリエーションは豊富だぞ。それから特殊攻撃がある。A＋Bボタンにレバーの上下で行うのだが、これは武器とは関係なく常に同じだ。3種類あり、使うと体力を若干（5ポイント）消費する。使いすぎは禁物だが、強力なだけに、ムダにダメージを受けるよりはマシというものだろう。



道端で商人現る。

①敵の残り体力を示している。
②経験値。左の数値が現在のレベル、上の数値が現在獲得した経験値、下の数値が次のレベルまでの経験値。
③自分のヒットポイント。白くなっている部分が上限で、赤くなっているのが現在ある分。1つのマスは10ポイントだ。
④現在の所持金。金を貯めねば新たな武器も買えぬぞ。
⑤魔法ウィンドー。現在使用可能な魔法とその使用回数を表している。1Pはファイアボール、2Pはミストの魔法をそれぞれ9回、5回使用可能なわけだ。
⑥パワーレベルメーター。つまり気合グラフだ。防御していると減っていき、ノーマルスタンスだとたまっていく。赤く点滅している時が最大パワーだ
⑦君だ。君の勇姿だ（後ろ姿だが）。特殊攻撃の〝気導〟（敵をはじきとばし、ダメージをあたえる）で窮地に活路を見いだそうとしている。

画面説明



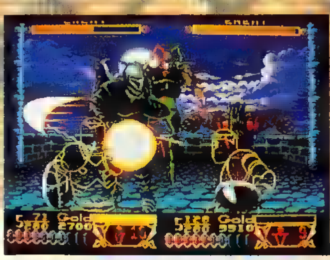


2Pが特殊攻撃の連続切りを!!ものすごくハデに動くぞ！（音も！）

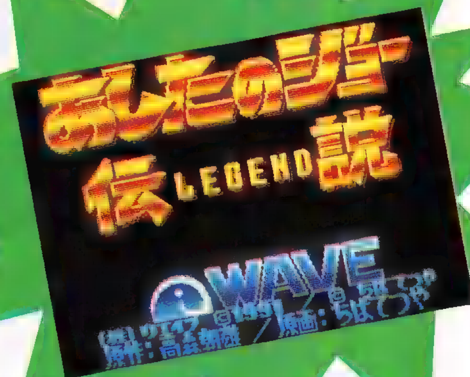
TO BE CONTINUE

このほかにも様々なイベントやたくさんのアイテムがあるのに説明しきれない。後はもう攻略記事に期待してくれ。

とりあえずみんながこのゲームを目にしたら、その美しいグラフィック（特殊効果）と鋭い効果音に心を奪われるのは確かだろう。

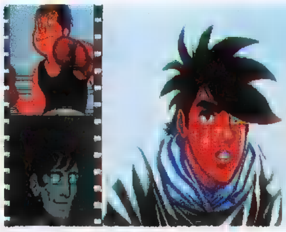


2Pと戦っているのは、スケアクロウの魔法でカカシにされた敵。奥に待つ者は……。



あしたのジョー伝LEGEND説

誰もが知ってる「あしたのジョー」が〝伝説〟となってゲームの世界に戻ってきた。



美しいオープニングデモ。

あしたのジョーというからにはボクシングのゲームなのだが、ただリングの上で殴り合うだけでジョーの世界は語れない。全10ステージ中、ステージ1はストリートファイトなのだ。相手は原作どおり、マンモス西。クリアするとステージ2はリングの上での闘いだ。このように奇数ステージはストリートファイト、偶数面はボクシングの試合と2つの構成からなっている。



1面、マンモス西とのストリートファイト。

肝心のアクションのほうだが、従来の格闘とは異なり、スピードパンチ・パワーパンチの使い分け、また、タイミングをはかり、カウンターパンチおよび相討打も行うことができる。



プロテストで稲垣正平と闘うジョー。

当然ライフ制で、3回倒れ、手持ちのエネルギーがすべてなくなるとゲームオーバだ。また、タイムが3分になっても終わってしまう。

実際の操作としては、レバーを入れた方向とAボタン（攻撃ボタン、速い）、A＋Bボタン（パワー大、遅い）、Bボタン（ガード、スウェイ、ダッキング）で行うようになる。

どうしたんだあ

おお！いったいこの人たちは？実はこれは先日、SNK東京営業所で行われた雑誌対抗ネオ・ジオ大会で、激戦を勝ちぬいた方々なのです。上のおふたりは、キングオブザモンスターで、下の人は、リーグボウリングで勝った人。ネオ・ジオは、ますます熱いぞお。



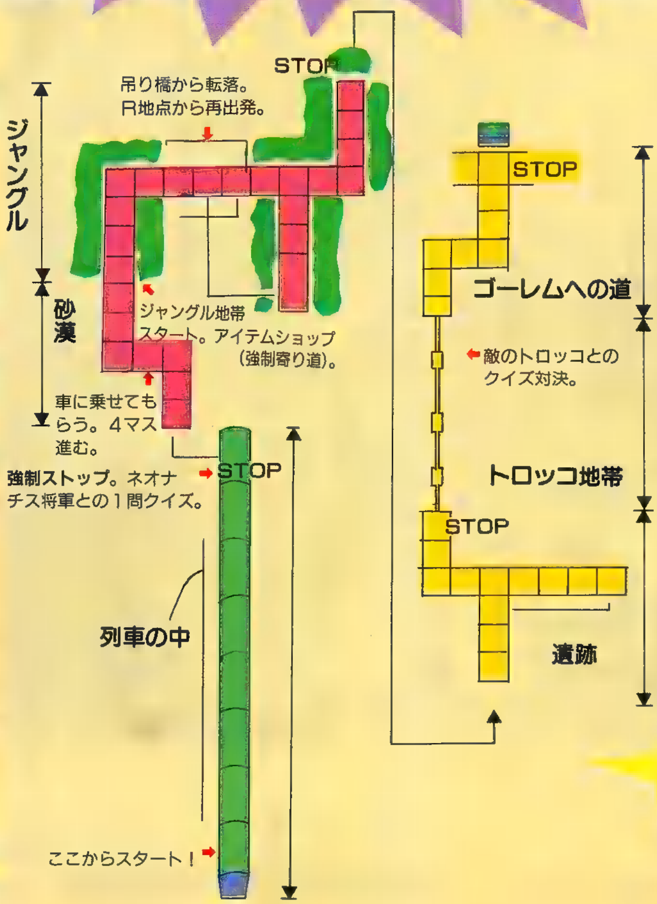


ものども、頭が高い。



クイズ大捜査線

「クイズ大捜査線」すごろくモードマップ



今回で紹介も3回目となるクイズ大捜査線。いろいろなしかけがあって楽しくプレイできると思うので、ハードなアクションや、同じクイズでも三国志のような堅めのものはパスッという人にぜひともおススメしたいゲームだ。

で、今回はなんとすごろくモードのマップを掲載！これを見て何秒で答えれば何マス進んでどこに止まるか、なんてのを今から考えておくのもいいかもね。

あとは自分で確かめてね！


CROSSED SWORDS
クロス ソード
新登場
途中参加可能
最強の騎士道伝説。
数字だけの戦闘はもう終わった!
●リアルバトルRPG登場! 火花散る大剣劇!
●迫りくる強敵に、魔法で反撃逆襲チャンス!
●想像世界のRPG戦闘をリアルに再現!
●恐怖の帝王、魔界の使者、ナウシズを倒せ!
PUSH START
開発元
ALPHA
アルファ電子株式会社
埼玉県上尾市愛宕3-2-15 アルファビル
TEL.048(775)2412(代表) FAX.048(775)2198
「NEO-GEO」ROMカセット
「NEO-GEO」はSNKの登録商標です。
NEO GEO

マニアのみなさん電話くださいネ！

ナムコROMキット
オーダイン……20,000円
ローリングサンダー2（新）…18,000円
球界道中記……13,000円
スプラッターハウス……22,000円
デンジャラスシード……13,000円
ドラゴンスピリット……15,000円
バーニングフォース……13,000円
倉庫番DX……10,000円
パックマニア……18,000円
ピストル大名の冒険……20,000円
マーベルランド……18,000円
未来忍者……20,000円
メルヘンメイズ……20,000円
ワールドコート……10,000円
ワールドスタジアム……10,000円
〃 '89……10,000円
〃 '90……10,000円
ドラゴンセイバー……35,000円
ダートフォックス……45,000円
フェリオス……24,000円
ファイネストアワー……20,000円
ポールポジションII……58,000円
セガROMキット
クラックダウン……18,000円
フラッシュポイント……6,000円
ベイルート……10,000円
ボナンザブラザース……15,000円
モンスターレア……20,000円
レッスルウォー……13,000円
その他ROMキット
ルナーク……20,000円
ガンフロンティア……20,000円
R-TYPE……9,000円
イメージファイト……13,000円
Xマルチプライ……17,000円
トンマ……15,000円
Mr.ヘリの大冒険……15,000円
天聖龍……13,000円
クイズH.Q.……15,000円
ドンドコドン……15,000円
プラスアルファ……18,000円
ミズバク大冒険……20,000円
MJ-12……20,000円
ロッドランド……20,000円
アイレムPCB
R-TYPE……28,000円
R-TYPEII……38,000円
エアデュエル……55,000円
ジッピーレース……7,000円

スパルタンX……10,000円
大工の源さん……40,000円
バウンドフォーバウンド（P付）…50,000円
ビジランテ……18,000円
ロードランナー……6,000円
イメージファイト……28,000円
Xマルチプライ……35,000円
ドラゴンブリード……35,000円
トンマ……35,000円
剣豪……50,000円
SNK PCB
アテナ……8,000円
怒号層圏……13,000円
カプコンPCB
F-1ドリーム……13,000円
トップシークレット……20,000円
バルカス……15,000円
ワンダー3（新）……198,000円
1942……10,000円
1943……10,000円
アレスの翼……13,000円
カプコンワールド……18,000円
ガンスモーク……12,000円
サイドアームズ……11,000円
セクションZ……13,000円
戦場の狼……8,000円
ソンソン……5,000円
大魔界村……100,000円
エリア88……100,000円
虎への道……20,000円
ハテナ？の大冒険……18,000円
ブラックドラゴン……14,000円
魔界村……15,000円
U.S.ネイビー……125,000円
ラストデュエル……20,000円
ファイナルファイト……120,000円
ストリートファイターII（新）……238,000円
マジックソード……115,000円
ラッシュ&クラッシュ……18,000円
コナミPCB
リングの王者……28,000円
バンクショット……38,000円
A-JAX……33,000円
グラディウスII……50,000円
グラディウスIII……43,000円
ハスラー……4,000円
コントラ……18,000円
サラマンダ……28,000円
シティボンバー……20,000円
タイムパイロット84……13,000円

トライゴン……60,000円
ファイナライザー……7,000円
マーカム……3,000円
コンバットスクール……3,000円
出たな!!ツインビー……90,000円
パロディウスだ！……75,000円
クォース……18,000円
エイリアンズ……80,000円
サプライズアタック……18,000円
ローラーゲームス……28,000円
セガPCB
アッポー……10,000円
エイリアンストーム……55,000円
テトリス……40,000円
パンクパニック……8,000円
ファンタジーゾーン……23,000円
ブロクシード……50,000円
コラムスII……43,000円
サンダーフォースAC……30,000円
フラッシュポイント……30,000円
ベイルート……35,000円
モンスターレア……45,000円
アフターバーナーII……100,000円
ゴールデンアックス……55,000円
コットン……70,000円
ザクソン……25,000円
システム16B（各種）……20,000円
タイトーPCB
黄金の城……13,000円
インセクターX……18,000円
ファイティングホーク……15,000円
究極タイガー……22,000円
ダライアスII……90,000円
スクランブルフォーメーション……13,000円
スラップファイト……13,000円
タイガーヘリ……13,000円
達人……48,000円
ダライアス（EXT）……35,000円
侍日本一……13,000円
トップランディング……50,000円
Dr.トッペル探検隊……8,000円
パニックロード……8,000円
ニュージーランドストーリー……30,000円
飛翔鮫……13,000円
リベンジオブDoh……13,000円
ワードナの森……8,000円
アルカノイド……3,000円
ドンドコドン……70,000円
レインボーアイランド……23,000円
ザインドスリーナ……10,000円

エキサイティングアワー……8,000円
大旋風……23,000円
あしたのジョー……13,000円
カダッシュ……33,000円
バブルボブル……23,000円
テクノスジャパンPCB
コンバットライブス……43,000円
西遊降魔録……13,000円
ダブルドラゴン……18,000円
〃 II……30,000円
〃 III……45,000円
くにお君……8,000円
テクモPCB
アルゴスの戦士……18,000円
ガンディラー……20,000円
シルクワーム……18,000円
ピンボールアクション……10,000円
スターフォース……15,000円
雷牙……55,000円
データイーストPCB
カルノフ……25,000円
サイドポケット……8,000円
ダークシール……40,000円
ワンダープラネット……7,000円
ロボコップ……23,000円
チェルノブ……25,000円
ヘビーバレル……40,000円
バーディートライ……30,000円
ナムコPCB
システムIのみ……33,000円
システムII（新）……110,000円
ギャラガ……8,000円
ギャプラス……12,000円
ディグダグ……7,000円
ドラゴンバスター……15,000円
ドルアーガの塔……30,000円
ローリングサンダーI……33,000円
その他PCB
エアバスター……50,000円
オメガファイター……20,000円
ギガンデス……18,000円
上海……10,000円
名人戦……23,000円
スーパーバレーボール……25,000円
スーパーフォーミュラ……48,000円
スノーブラザース……30,000円
脱獄……20,000円
テラクレスタ……7,000円
忍者君II……13,000円
ハットリス……10,000円

ブラッドブラザーズ……70,000円
ラビオレプス……20,000円
ピットファイター……65,000円
マーブルマッドネス（コンプリートマシン）…80,000円
ボンビングワールド……20,000円
ゴモラ……33,000円
麻雀PCB
アイドル麻雀……10,000円
テレフォン麻雀……5,000円
花のももこ組……5,000円
麻雀学園……8,000円
〃 II……8,000円
レディハンター……10,000円
麻雀刺客……15,000円
夏物語……18,000円
ねるとん牌鯨団……20,000円
ファンクラブ……23,000円
[illegible]……25,000円
[illegible]……13,000円
キャンバスハンティング……15,000円
トリプルウォーズ……10,000円
[illegible]……20,000円
七次元の妖精……18,000円
ねらえトップスター……13,000円
麻雀遊技……15,000円
レモンエンジェル……12,000円
スーパーリアルPIII……23,000円

5,000円均一 PCB

草野球・ドッジボール・奇々怪界・ピット&ラン・ファイナライザー・怒・バトルフィールド・エクセリオン

その他多数PCBがあります。TEL ください。下取りもいたします。当社で取り扱っているPCBは全てオリジナルです。来社の際は必ず電話で在庫確認の上御来社下さい。

『正社員募集！』
[illegible]（3年以上）誠意のあるファイトマン。通勤可能な方で電気&[illegible]子知識のある方優遇いたします。（10：00〜7：00）日・祝休み・[illegible]

T-13，City18筐体の利点

※トップメーカー「SEGA」の純正品です。
※すべてスチール製のシルバーメタリック仕上げ。
※縦↔横モニター変更OK、しかもフレームごとですのでとても簡単です。
※業務用ですのでこれ以上の品はありません。
※パーツやパネルもすべて揃っておりますので当社ならご安心。
※もちろん親切・丁寧マニュアル付き。

☆T-13：W·870　D·650　H·600　約60kg
新品モニター　90,000円
中古モニター　50,000円
☆City18：W·580　D·720　H·1000　約60kg
新品モニター　130,000円
中古モニター　90,000円

○当社に展示品がございますのでぜひご来社してTOUCH&PLAY!!

●業務用麻雀パネル（ハーネス付き）新品10,000円です。
●[illegible]PCBついに完成!!どんなパネルでも取付OK。超小型ですのでネジ止め不用。「UKI-1」2,500円

高解像モニターも，筐体に組み込みます

業務用モニターのみ¥50,000（ゲーセンと同じ）



KIC'S 91

●A/ASタイプ（ビデオ/ビデオ・S端子対応）35,000円
●Bタイプ（RGB15、21ピン対応）29,000円
●C/CSタイプ（上記両方対応）38,000円
※S端子ケーブルは別売1,000円です。

COMBO AV

●Vタイプ（ビデオ端子、RF 対応）34,000円
●[illegible]タイプ（RGB15、21ピン対応）29,000円
●VRタイプ（上[illegible]両方対応）36,000円
製作取扱説明ビデオ付
尚、自作キットは[illegible]5,000円引きになります。

SUN CO., LTD.

(有) サンカンパニー

〒215　神奈川県川崎市麻生区東百合丘2—20—11
TEL044(954)9459 FAX044(966)8287

ホビーマシンからアーケードゲームに夢を広げよう。☆☆☆

TMゲームクラブ

夏休みPCBセールを実施します。
期間7月28日～8月30日までオールドゲームから珍しいゲームまで大放出！
どうぞご来店ください。

☆玉屋夏季休暇のお知らせ☆
8月14日～8月18日まで夏休み休暇をとらせていただきます。8月19日から平常どおりの営業となります。皆様のご利用をお待ちしています。

基板で遊ぶための最低条件は、まず下記の写真のコントロールボックスが必要になります。それぞれ違った特徴を持っていますので自分に合った商品を選びましょう。次は基板ですがコントロールボックスと基板の間につけるケーブル(ハーネス)が必要です（このハーネスは基板とコントロールボックスに合わせて当社でお作りしています)。ゲーム基板自体はむき出しですがグラスファイバーという素材でできていますので素人の方でも使い方を間違えなければ半永久的に維持も可能です。



☆基板在庫2000枚以上。
☆基板は全て激安価格にて販売しています。更にTMゲームクラブ会員に入会すれば会員特別割引で販売中。
☆これから基板を始める方でも懇切丁寧にアドバイス致します。
☆ショールームでゆっくりゲームを楽しめます。

TMゲームクラブでは全商品激安価格にて販売中

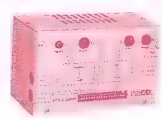
R-TYPE II	¥38,000	原始島	¥28,000	テトリス	¥45,000	雷牙	¥88,000
アテナ	¥10,000	サプライズアタック	¥25,000	出たな!! ツインビー	¥88,000	妖怪道中記	¥50,000
E.D.F.	¥58,000	ドラゴンスピリット	¥48,000	フラックアタック	¥15,000	ラフレシア	¥18,000
イメージファイト	¥35,000	トンマ	¥35,000	ファンタジーゾーン	¥35,000	ローリングサンダーII	¥118,000
オーダイン	¥95,000	ドラゴンセイバー	¥128,000	ブラストオフ	¥55,000	ワードナの森	¥12,000
ガントレット(電源付)	¥58,000	ドンドコドン	¥98,000	Mr.ヘリの大冒険	¥35,000	ワールドスタジアム'90	¥48,000



KIC'91
Ⓐビデオ端子 ¥35,000
ⒷRPG・21P、15P ¥29,000
ⒸⒶ+Ⓑ両方 ¥38,000



SVG-8
標準タイプ21P、15P、ビデオ ¥34,800
RGB15P、21P専用 ¥29,800



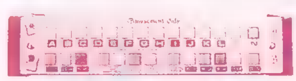
AV-999(ステレオ) ¥25,000
AV-9(モノラル) ¥20,000
㊟S9-TURBOは別売です。



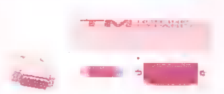
S-9ターボ ¥10,000
メガドライブコード ¥3,000
PCエンジン用コード ¥2,000
パソコン用コード ¥1,500
Fコン用コード ¥2,000

TAMAYA GAME CLUB
会員募集中!

入会の方には、もれなく、テレカ、ポスター等、プレゼント。
どこよりもお得なクーポン券により会員のみ特別割引。
価格リストを毎月一回送付いたします。
イベント、その他、いろいろ企画しています。
詳しい資料・販売リスト希望の方は62円切手2枚同封。住所・氏名(フリガナ)・電話番号を明記の上、御請求下さい。玉屋「GM係」まで。



麻雀パネルTMゲーム
KIC用麻雀パネル　ハーネス付
画面反転機能付 ¥8,000

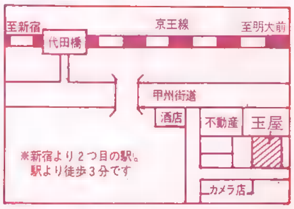


TMRGBエキスパンダTMゲーム
TMエキスパンダ ¥14,500
MSXアダプター ¥2,500



システムII用ヘッドフォンボックス
¥3,500

ショールーム新装オープン展示販売中



営業時間　AM10:00～PM7:00(平日)
AM10:00～PM5:00(日,祝)

TMエキスパンダ・15Pしかない15kHz対応モニターに21Pを増設。21P入力端子には、同期分離回路内蔵。15Pでは、同期のとれなかった基板等が鮮明に映ります。15P・21P自動切換
※MSXのみ別売MSXアダプター¥2,500が必要になります。
振込先　松沢信用金庫代田橋支店　(普)0196301
TMゲームクラブ

ショールームでは、多数のゲームを無料でPLAYできますので、どうぞご自由にご来店してください。
基板の予約も受付しています。
基板の価格は常に変動していますので、電話で確認の上注文してください。
※表示価格に消費税は含まれておりません。

TMゲームクラブ
株式会社 玉屋
〒168 東京都杉並区和泉2−1−26
☎03(3323)5524(販売部)
FAX.03(3323)5533

山、川、嵐、桜吹雪とくれば、

なんですか 祝

愛されて1年。どうもありがとうフェア開催中

C.LAN

最近、調子にのってるんです

最近担当ページが増えて、のほほんと夜道でほくそ笑んでいるバカ三太郎です。

今回は「極寒のシベリア・針葉樹林」と題して、あなたの街のおいしい定食屋を特集します。

それでは最初のお店は…。

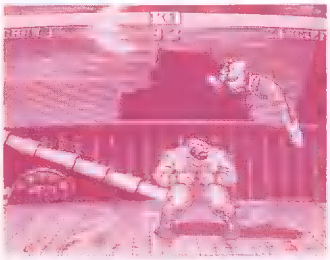
Q．7月号のP6、P7にあるストIIのキャラクターの前向きポーズはどうやったらできるのか教えてください。

（愛知県　前田　勇君）

A．あれはですね、しゃがんだ状態のキャラをもう1人のキャラが跳び込せばいいんですよ。そのとき一瞬だけ正面を向くわけね。よ〜く見てみましょう…ほら、ね。立っていてもできます。



①まずこの位置関係で…



②跳び越すと正面を向きます。



③ま、これだけっす。

Q．ストリートファイターIIは、たまに勝手に必殺技が出てしまう。なぜ？

（神奈川県　KOU君）

A．あれは一定の確率で出てしまうようになっているんだそうです。ま、つまりランダムってことですね。

余談ですが、ブランカやガイルが敵として出てきたとき、ためずにシャララ（ローリング）やサマーソルトを出すときがあるでしょ。もしかして、あれもその一種で、自分より確率が高いというか、任意に勝手に出るということなんでしょうかね。

Q．ゲーメストの定期購読の方法をおしえてください。

（北海道　BS．221—B君）

A．簡単です。最寄りの本屋へ行って、

「新声社月刊ゲーメストを毎月取り寄せてください!!」

というのはうそ。実はゲーメストに電話するだけでOK。住所、氏名、電話番号を言ってくれたら、すぐに希望の号から送ります。よろしく。

例によってグラIII

Q．グラIIIの無敵技を教えてください。

（全国約20〜530名の皆様）

A．これに関しては昔から何度か釘を刺しておいたんですけど…。

ちょっとこればかりは答えられねいってやつでして。その理由は…

○長時間プレイ

○バグ利用であること

…などなど。

この技だけはご勘弁を。

Q．ギャルズ・アイランドの再発売はどんなに要望が多くても絶対にしないのですか。アンケート用紙などで希望の声を聞いてみては。

（東京都　本当は敬語表現が好きぢゃない浪人生君）

A．今のところ再発行の可能性は100％ありません。ただ、「10万冊の予約注文があれば半年以内に出す」と編集のH氏は言ってます。

だから、絶対に出ないということはないのであんずるなかれ（しかし…道は遠く険しい…）。

Q．ストライダー飛竜は、なぜどこのゲーセンにもないんでしょう。うわさでは回収されたということですが…。理由を教えてください。

（新潟県　ブランカ自家発電君）

A．う〜ん、回収というか、CPシステムは基本的にニューゲームが出るとカプコンに直接下取りに出してニューゲームの基板と交換（実質上ロム交換）してもらうというシステムを取っていまして（もちろんお金はかかる）、CPシステムを丸ごと購入しない限りは、ゲームを入れかえる形になってしまうのです。それも期限があり、1年以上前のゲームではロム交換は無理。だから、ロストワールドをニモにしてもらうことはできません。

あとロムだけの販売もしていません。

ちなみにストリートファイターIIは今までのCPとは少し違うようで、ストIIをニモやU．S．ネイビーにしてもらうことはできても、逆はできないようです。

君の言ってることはよくわかる

Q．ひょっとして、この「なんですか〜」のコーナー、かなり、というかとてつもなく掲載率が低いようなことありませんか…。

（兵庫県　杉瀬　笙君）

A．いや、そんなことはありませんよ。現に君の質問がここに載っているじゃあないですか。

でも昔よりは掲載率は低いかもしれないね。質問のお便りが最近増えてきたからねえ。いいことだ（え？よくねーって？）。

しかしアイランドに比べればまだまだ高いっすよ、ほんとに。

ところで、今月号の「なんですか」終焉（しゅうえん）の時代の幕開けです。続きは来月ということで、西瓜を冷やして待っていてください。風鈴も忘れずに。

急告!!

(7/30〜8/30)

なぜか最近（昔から）グラII関係の質問が多いので、グラIIに限り、バックナンバーのコピーサービスを行います。

希望者は、500円分（送料とコピー代のみです）の切手を同封して「なんですか、グラII攻略たのむぜ」係まで。開発者インタビューや雑君先生のグラッウタイムズもあり。

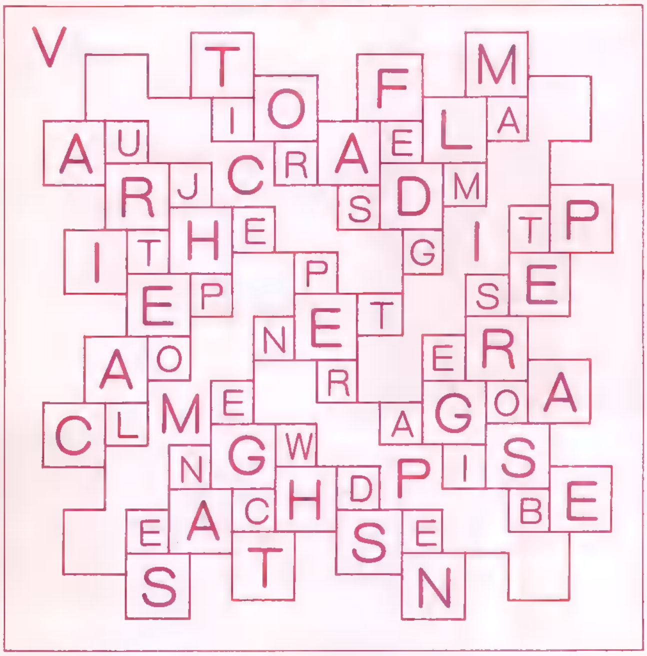


?なんですかワンダーランド?

さて、いったい上の写真は何なのか？わかった人は「なんですかワンダーランド係」に送ってくれい！正解者には㊙グッズを……。

Color Scheme パズル

問題図



出題　TOADIE君(兵庫県)　監修　APAPA

パズルアイデア投■常連から、もはや採用常連になりつつある、TOADIE君のパズル■ちょっと改造しての採用だ。

解き方

今回は、問題図をカラフルに塗ってもらう問題だ。色鉛筆か色ペンと、問題図のコピーを用意するのを勧めるぞ■

用意する色は7色。次の条件に従って、図を塗り分けてくれ。

①色は全部で7種類。
②一つのアルファベットの入ったブロックを、一色で塗りつぶす。
③隣り合ったブロックと、同じ色になってはいけない。
④同色のブロック内にあるアルファベットを並べると、ゲーム名群にあるゲーム名のどれかになる。

さて、そこで解答は、問題図の中心にある『E』を使ったゲーム名は何か、ということだ。

解答ができたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部「パズル係」あてに送ってほしい。

しめきりは8月20日必着。正解者の中から5名を選んで、海内無双の「■華な粗品」を、TOADIE君には記念品を送ります。

難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階だ。

ここで、このパズルを楽しむための、ポイントアドバイス。

まず、7つの色は、見分けやすいものにする。そして、ゲーム名ごとの色を決め、一つしかない文字から塗っていき、次に塗ったブロックに接するブロックを条件にそってチェックしていく■

とまあ、こんな感じで詰めていくのがいいでしょう。

ゲーム名群

CISCO HEAT
DRAGON SABER
MAJESTIC TWELVE
NEMO
PALAMEDES
PIT FIGHTER
SUPER PANG

7月号当選者発表

『STEP STEP』パズルは当然ながら、回答者全員正解。

難易度アンケートは、VH3%・H11%・N21%・E29%・VE36%と、きれいにVEに向かって多くなってる。うーん、もうちょっとランクを上げるべきだったか。

ところで、ひっかけは、一応あったんだけど、結果的には「ストーバーに注意せよ」になったんだねー(R・A・ハインライン、ルナ・ゲートの彼方、創元)。

それにしても、葉書に解答だけじゃなくって、感想やメッセージを書いてくれるのは嬉しいぞ、愛知のMRI君。それから百足丸直人君、名前のコトはごめん。

当選者

西尾勝敏君(北海道)
山下容男君(静岡県)
細井敬治君(滋賀県)
PN まりゅう君(大阪府)
PN Zunちゃん君(島根県)

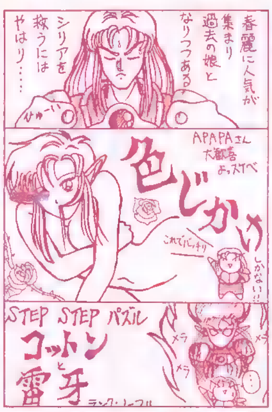
以上の5名。おめでとー。

(APAPA)

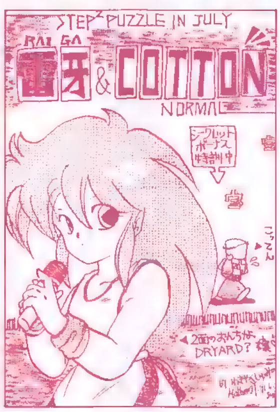
今月の残念賞



PN 壬生狼君(大阪府)㊣
はーい、今回は「今月のワルキューレ」が狙い目でした。



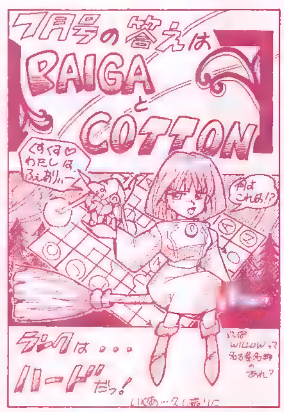
PN かきのたね君(愛知県)㊣
誰がスケベじゃい。僕は、んなことせいなんて言っとらんぞう■



PN ますむらゆうきさん(神奈川県)㊣
音符とばしてくる娘やね。お、女性三人連続掲載とは珍し〜。



PN まいった!Qちゃんさん(群馬県)㊣
飛んでる本田がいい。これからもパズル解いてねー。



PN 夏木良さん(福岡県)㊣
久し振り、なんて言わないで、毎月チャレンジしてほしい。

メンバー構成(担当楽器):●MARO(Gt.)●TOM佐藤(Gt.)●Mr.K(K.B).●セーラ(K.B.)●アトミック花田(E.B.)●ングジャ三浦(Dr.)



8月21日発売
THUNDER ZONE
PCCB-00068

92ページの DISC BOX にバッチリと解説がのってるよ!



CD:D25B1002
CT:22P60057 '89.6.21発売
ゲームサウンド デコ
GAME SOUND DECO
―G.S.M. DATA EAST 1―

ファイティングファンタジー/ロボコップ/コブラコマンド/トルビードアレイ/スタジアムヒーロー/アクトフェンサー/タイムマシーン



PCCB-00039 '90.8.21発売
クルードバスター・ミッドナイトレジスタンス/データイースト
CRUDE BUSTER・MIDNIGHT RESISTANCE/DATA EAST

クルードバスター/ミッドナイトレジスタンス



PCCB-00048 '90.12.15発売
ダークシール/データイースト
DARK SEAL/DATA EAST

ザ・ソード・オブ・デライト(アレンジバージョン)/オーバーカム・ユア・デスパイアーズ(アレンジバージョン)/ダークシール



PCCB-00061 '91.4.21発売
エドワード・ランディ・スーパーバーガータイム/データイースト
EDWARD・RANDY・SUPER BURGER TIME/DATA EAST

エドワード・ランディ/エドワード・ランディ・アレンジバージョン/スーパーバーガータイム/スーパーバーガータイム・アレンジバージョン



PCCB-00021 '90.2.21発売
ヘラクレスの栄光II～タイタンの滅亡～/データイースト
ヘラクレスの栄光II～タイタンの滅亡～/DATA EAST

(アレンジバージョン)勇気ある者たちへ/誇り高き王家の詩/にぎわう街の中で/荒野に吹く風/タイタンの下僕たち/辺境の人々/闇の底へ/聖なる館/魔物の待つ館/大海を越えて/パロスの笛/ペガサスの翼/神々のアリア/タイタンの怒り/全ては神話の中に



PCCB-00027 '90.5.21発売
空牙/データイースト
VAPOR TRAIL/DATA EAST

ベーパー・トレイル(アレンジバージョン)/空牙/KU―U―GA(ボイスリミックスバージョン)

ゲーマデリック インタビュー



人気急上昇のデータイーストがバンドを結成！

市ヶ谷にあるポニーキャニオンのスタジオで、8月21日発売の「サンダーゾーン」を録音中のゲーマデリックをインタビュー。MARO氏とMr. K氏とアトミック花田氏がバッチリ答えてくれた。



ギター・MARO氏
●代表作 空牙・クルードバスター



キーボード・Mr.K氏
●代表作 ダークシール・クルードバスター



ベース・アトミック花田氏
●代表作 JOE&MAC FCヘラクレスの栄光

―まず自己紹介をお願いします。

MARO ギターを担当してます。11歳の10月10日に親子運動会のパン食い競走に出たりしまして、その後ギターを買いに行ったんです。

―パン食い競走…ですか。

MARO そうです(笑)。

(あんまり意味はないようです)

ミスターK えー、担当はキーボードなんですが、ラップも一緒にやるということで、ゲーム業界No.1のラッパーを目指して(笑)、コンサートに挑みたいと思います。

アトミック花田 ベースを担当してます。名前は読んで字のごとくプロレス技です。やはり基本は原爆固めだろうということで(笑)。

中学生のころ、仲間内でバンドやろうぜってことになって、ジャンケンで負けてベースになってしまったんです。それ以来ずっとベースをやっています。

―好きな音楽とかミュージシャンは?

MARO 私、自称CDおたくでして、今2000枚くらいCDがあるんですよ。だからジャンルとかは全然とってなくて、どんな音楽も好きです。好きなミュージシャンですか…ギター弾きならみんな好きです。

アトミック花田 自分はけっこうワガママで、自分の参加しているものはみんな好きで、参加してないものはみんな嫌いなんです(笑)。好きなミュージシャンは自分でしょうか(笑)。

ミスターK 僕も音楽ならみんな好きです。最近ではYESが特に気に入っています。

―ゲーマデリックの名前の由来は?

MARO はじめみんなしてデコバンド、デコバンドと呼んでまして、そりゃ安直だということで考えたのがこの名前です。ゲーム＋デリシャスの名詞形でゲーマデリックです。つまり、デコのゲームミュージックはおいしいぞ、という意味です(笑)。

―僕はゲーム＋マリックだと思ってました(笑)。バンドパワーとかいったりして。

―7月30、31日にライブデビューされるわけですが、その心境やいかに?

MARO 初日のしょっぱなからイキナリわれわれの出番なんで、緊張して…ないです(爆笑)。もうやることは決まってますからネ。あとはどう魅せるかです。

パンク系のノリでヴォーカルがあったりと、ちょっと違うバンドを魅せたいです。

ライブでは超期待しててください。

―最後に8月21日に発売のサンダーゾーンは、ゲーマデリックとしての初のCDですが、ひとつ宣伝をどうぞ。

MARO アレンジが一曲入ってまして、これが空牙の時の数倍はパワーアップしてますんで、ぜひ聴いてみてください。

いかがでしたか?おいどんも大好きなデコサウンド、これからもますます勢いを増していきそうです。とりあえずはゲームミュージックフェスティバル'91は行かなきゃね。

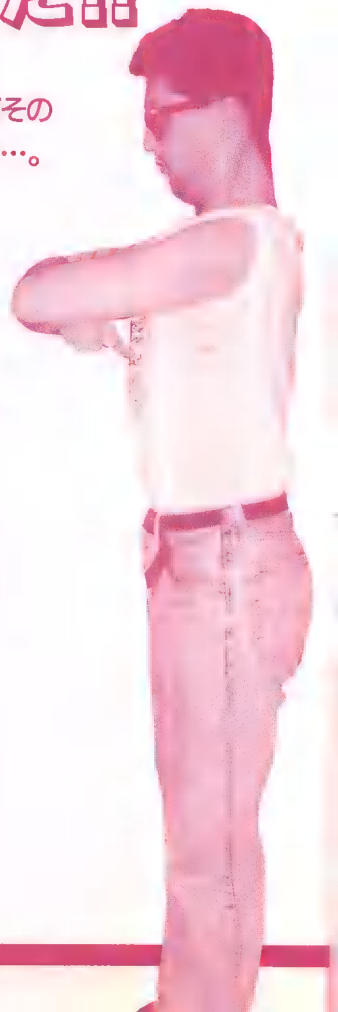
ゲーメストとカプコンからの大いなる挑戦

ゲーム企画大募集!!

もうちょっとだけ待ってくれ!!

の声にこたえて、締め切り延期だ!!





なぜ7月31日が締め切りなのか?夏休みを利用させないつもりか?いわれてみればそのとーり!というわけで、締め切りは8月31日消印有効といたします。パチパチパチ…。

●企画の内容については5、6月号を見てください。

募集要項だ!とくと見ろ!

【締切】
平成3年8月31日消印有効

【発表】
平成3年10月30日発売12月号のゲーメスト誌上

【実施要項】
優秀作品を厳正な審査により選出し、表彰いたします。

●応募の際はA4サイズのレポート用紙またはデザイン用紙を使用のこと。必ず封書でお願いします。イラスト同封の際は、折れないように特にご注意ください。

応募用紙には住所、氏名、年齢、性別、職業を明記してください。

【賞品】

●最優秀賞　1名
AMOAエキスポ'92(米国コインオペレーション業界の秋のイベント)にご招待。引率者はカプコン太郎、同行者はゲーメスト編集長。

●優秀賞　2名
カプコン・オリジナル基板を1枚贈呈。

●3席　10名
カプコン・オリジナルジャンパーおよびゲーメスト・スタッフジャンパーを1組にしてプレゼント。

●参加賞　200名
カプコンテレカ「ストライダー飛竜」か「ファイナルファイト」のうち1枚を200名の皆さんに。
(参加者の中から抽選)

【あて先】
〒101 東京都千代田区内神田1−15−15　柴田ビル
株式会社新声社　ゲーム企画大募集係

【ご注意】

●応募作品は返却しません。

●応募作品のうち受賞作についての著作権は主催者(株式会社新声社および株式会社カプコン)が所有するものとします。

【最後のご忠告】
最優秀賞まちがいなし!と自信のある方は、来年の10月末のスケジュールはあけておこう!

主催　株式会社新声社
　　　株式会社カプコン



私はうまくなりたい!!

第4回パターンについて

ゲームをやっていると、しきりに「パターン」という言葉を耳にする。また、自分でもよく使う。このパターンというものについて今月は書いてみた。みんなはどれくらいパターンについて知ってるかな？とりあえずは読んでみてね。

ゲームテクニック向上委員会 遠藤ちゃら子

パターンとは？

なにげなく使っているパターンという言葉だけれども、本来どういう意味をもつのだろうか。

パターン(Pattern) ①模型。②型。③図案。模様。柄。

と、まぁこんな感じ。ここで注目したいのが①〜③ともに形が決まっているものということだ。模型は、出来上がってしまえば形は不変のものだし、型や図案なども何かに影響されて変化するものではない。つまりパターンとは変化しない、決まった形を持つものなのである。

ではゲームのパターンとはどういうものか考えてみよう。

ゲームで使われるパターンには、大まかに分けて二つの種類がある。一つは敵に関することのパターン。もう一つは自分（自機）に関することのパターンだ。

まず敵に関するパターンについて話していこう。

同じゲームを何度もプレイしていると、どの敵がどこで出現するか決まっていることに気がつく。これが敵の出現パターン。そして、ボスなどが特定のアクションをしたあとに決まった攻撃をしてくると、予測できることがある。これが攻撃のパターン。

前者の出現パターンのほうは、シューティングゲームのザコの例をあげればわかりやすいと思う。

例えばパロディウスだ！では面の最初で必ず前衛が出てくる。これは敵の出現パターンの極端な例だね。

そして、後者の敵の攻撃パターンだが、いくつかの種類の攻撃方法を持っているボス敵などが、毎回同じ順序で違う種類の攻撃をしてきたとする。これが攻撃パターン。グラディウスⅢの3面ボスは攻撃パターンが決まってるよね。

次に自分に関することのパターン。

ドラゴンセイバーはどこで何のパワーアップを取るかが、非常に重要なゲームだ。ここで何を取り、次にはこのアイテムを取って武器チェンジしよう、など。これは自機のパワーアップのパターン化。さらに、どのように画面上を移動するか、という動きのパターン化もある。

自分に関するパターンは、敵のパターンをふまえた上で作られることが多い。敵がこうなら自分はこうして抜ければいいんだ、というように、敵に対しての自分のパターンを考えなくてはいけないのだ。

つまり、自分のパターンとは、作り出すものなのである。対して、敵のパターンとは覚えるものなのだ。これらのことはあとでくわしく話そう。

パターンの重要性

パターン、パターンとしつこいくらいにいっているけど、このパターンというものはどうして重要なのだろうか？

パターンを考えないでゲームをプレイするということは、いつもいきあたりばったりということだ。次はどんな敵が出てくるか、どんな攻撃があるかまったくわからないのにゲームをクリアできる大天才なんて世の中数えるほどしかいないだろう。パターンなしでゲームをプレイするのは、まったく勉強しないで試験を受けるようなもの、天才ならばともかく、一般人は試験勉強しなくてはとても試験についていけない。

ゲームも同じ。敵も攻撃もわからないのにアドリブで難関をこえられる天才じゃない限り、次は何が出てきて、こういう攻撃をしてくる、とわかったほうが先に進めるのはあたりまえ。試験だって前もって出る問題がわかっていたほうが有利だもんね。

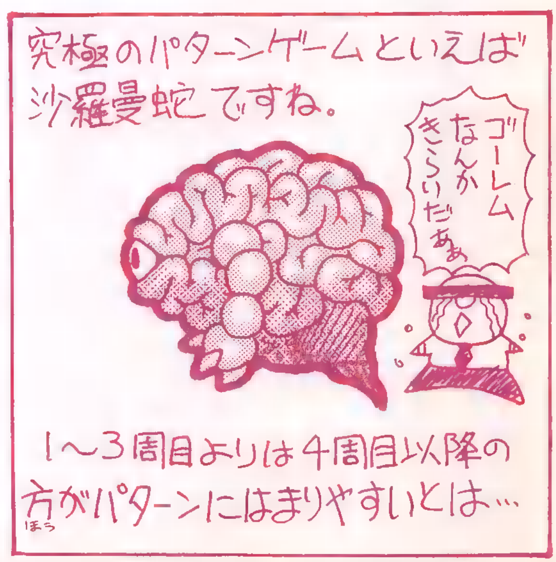
それに、パターンを知っていたほうが安心してゲームをプレイできる。知らないづくしでは次になにがくるかビクビクしてしまう。安心してプレイするためにもパターンは大切だね。

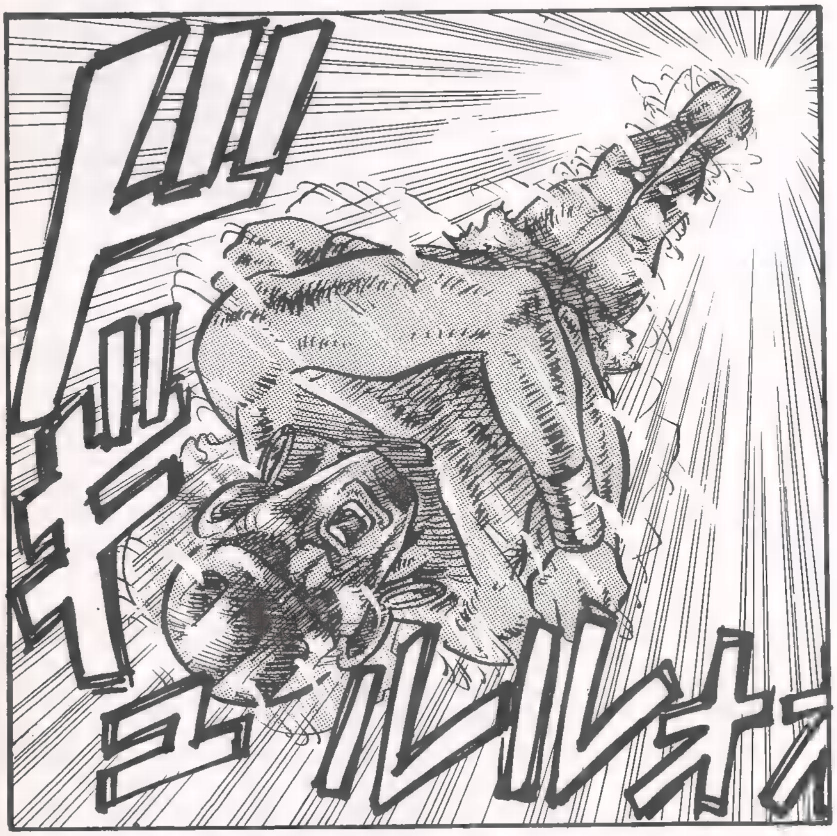
覚えるパターン 作るパターン

前に敵のパターンは覚えるもので、自分のパターンは作るものだと書いた。そのことについて、もう少しくわしく話そう。

敵のパターンは何かの影響で変化することはない。晴れてるからザコが多いとか、ギャラリーがたくさんいるから攻撃が激しいとかいうことはありえない。ランクによっての差などはあるけど、それさえもこのランクではこうで一段階アップするとこうなる、と決まっている。

敵のパターンというのはもとから決まっているものなのだ。何かのゲームを初めてプレイして1面で終わった日から、クリアできるようになった今日まで敵は変わらない。不変なものだからこそ一度





覚えれば永久に役に立つのだ。お天気やギャラリーの数で攻撃が変わったりしたらパターンではない。

プレイヤーの考えや状態に関係なく一定である敵のパターンに対しては、プレイヤーである私たちは受動的、受け身であるといえる。

対して非常に変化しやすいのが自分側のパターン。

たとえ敵が同じであってもプレイヤーの腕前、性格などによって千差万別のパターンができる。

例えば、連射が速い人と遅い人とでは、同じ敵に対してでもパターンが違ってくるだろう。

さらに、一度完成されてしまったパターンでも、より簡単なパターンが見つかればプレイヤーはそっちのパターンを取り入れる。

不変な敵のパターンとくらべて自分のパターンは常に変化し、個々さまざまであるといえる。

敵のパターンは一定なので覚えるだけでいい。しかし自分のパターンは自分に一番合うものを作り出さなくてはいけない。弾よけのうまい人のパターンを弾よけが苦手な人がまねしてもうまくできるわけがない。それよりも、どうしたらあまり弾をよけなくてすむか考えて自分なりのパターンを作成したほうがいい。

自分に関するパターンとは、不変である敵のパターンを考え、それに対し自分がやりやすいパターンを作成するものなのだ。

自分に関するパターンは非常に能動的であるといえるね。

具体的なパターン作成は?

長々とパターンについて書いてきたけど、パターンとはどういうものかわかったかな。

来月は例をあげて具体的なパターンの作成法について考えてみよう。また来月（ワンパターンだなぁ）。

スタンプカード来襲！ボディへのスタンピング攻撃 もうやめてぇー！セール



(あ) R−TYPE2	ヨコ	アイレム	¥35,000
アトミックロボキッド	ヨコ	U P L	¥13,000
あしたのジョー	ヨコ	タイトー	¥12,000
アームド・F	タテ	日　物	¥ 9,000
R−TYPE	ヨコ	アイレム	¥20,000
(い) イメージファイト	タテ	アイレム	¥33,000
1942	タテ	カプコン	¥ 7,000
1943	タテ	カプコン	¥12,000
イーアルカンフー	ヨコ	コナミ	¥ 7,000
イメージファイト(ROM)	タテ	アイレム	¥ 9,000
イースワット	ヨコ	SEGA	¥28,000
(う) 宇宙戦艦ゴモラ	ヨコ	U P L	¥28,000
(え) エキサイトサッカー	タテ	アルファ	¥ 4,000
MVP	ヨコ	SEGA	¥33,000
Xマルチプライ	ヨコ	アイレム	¥33,000
SRD	タテ	DECO	¥ 9,000
エアーデュアル	タテ	アイレム	¥35,000
MJ−12(ROM)	タテ	タイトー	¥ 9,000
(お) オーライル	ヨコ	SEGA	¥28,000
オメガファイター	タテ	U P L	¥12,000
黄金の城	ヨコ	タイトー	¥ 9,500
(か) 影の伝説	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
カプコンベースボール	ヨコ	カプコン	¥15,000
ガンディーラー	タテ	テクモ	¥15,000
火　激	タテ	タイトー	¥10,000
空手道	タテ	DECO	¥ 5,000
カダッシュ	ヨコ	タイトー	¥33,000
(き) キッドのホレホレ大作戦	タテ	日　物	¥10,000
キック&ラン	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
奇々怪界	タテ	タイトー	¥ 7,000
ギガンデス	ヨコ	タイトー	¥18,000
球界道中記(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 9,000
キャメルトライ(ROM)	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
(く) 草野球	ヨコ	アルファ	¥ 5,000
クォース	ヨコ	コナミ	¥13,000
クラックス	ヨコ	アタリ	¥ 7,000
クイズ捕物帖(ROM)	ヨコ	タイトー	¥ 8,000
クイズHQ(ROM)	ヨコ	タイトー	¥ 8,000
(け) 原始島	ヨコ	SNK	¥23,000
(こ) ゴールドメダリスト	ヨコ	SNK	¥ 9,000
航空騎兵物語	タテ	SNK	¥12,000
コブラコマンド	ヨコ	DECO	¥13,000
コラムス・2	ヨコ	SEGA	¥30,000
コンバットライブス	ヨコ	テクノス	¥30,000
(さ) ザ・ハスラー	タテ	コナミ	¥ 6,000
サイドポケット	ヨコ	DECO	¥ 6,000
侍・日本一	タテ	タイトー	¥ 7,000
ザ・高校野球	ヨコ	アルファ	¥ 5,000
西遊降魔録	ヨコ	テクノス	¥13,000
ザビガ	タテ	EECO	¥ 9,000
ザインドスリーナー	ヨコ	テクノス	¥ 9,000
サイドアーム	ヨコ	カプコン	¥ 9,000
(し) ジャングラー	タテ	コナミ	¥ 3,000
シュートアウト	ヨコ	DECO	¥ 6,000
ジャイロダイン	タテ	タイトー	¥ 9,000

実力プロ野球	ヨコ	ジャレコ	¥28,000
四川省	ヨコ	アイレム	¥ 9,000
上　海	ヨコ	サン	¥ 9,000
シーファイターポセイドン	ヨコ	タイトー	¥ 6,000
シルクワーム	ヨコ	テクモ	¥ 9,000
ジェミニウイング	タテ	テクモ	¥16,000
少林寺ロード	タテ	コナミ	¥ 5,000
忍 B−TYPE	ヨコ	SEGA	¥28,000
シャドーダンサー	ヨコ	SEGA	¥38,000
(す) スタジアムヒーロー	ヨコ	DECO	¥ 8,000
スーパーバスケットボール	タテ	コナミ	¥ 4,000
スーパーバレーボール	ヨコ	V・S	¥23,000
スノーブラザーズ	ヨコ	東　亜	¥25,000
(せ) ゼロウイング	ヨコ	東　亜	¥28,000
戦場の狼	タテ	カプコン	¥ 7,000
(そ) ソニックブーム	タテ	SEGA	¥28,000
ソンソン	ヨコ	カプコン	¥ 6,000
倉庫番DX	ヨコ	ナムコ	¥50,000
〃(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 9,000
(た) 大旋風	タテ	タイトー	¥20,000
ダイナマイトリーグ	ヨコ	タイトー	¥15,000
タフターフ	ヨコ	SEGA	¥28,000
ダブルドラゴン2	ヨコ	テクノス	¥28,000
大工の源さん	ヨコ	アイレム	¥38,000
XXミッション	タテ	U P L	¥10,000
脱　獄	ヨコ	SNK	¥18,000
ダークシール	ヨコ	DECO	¥35,000
タスクフォースハリアー	タテ	U P L	¥25,000
タイガーヘリ	タテ	タイトー	¥ 9,000
達　人	タテ	タイトー	¥35,000
(つ) ツインイーグル	タテ	タイトー	¥30,000
(て) DJボーイ	ヨコ	カネコ	¥25,000
テラクレスタ	タテ	日　物	¥ 8,000
テトリス	ヨコ	SEGA	¥45,000
テラフォース	ヨコ	日　物	¥12,000
デンジャラスシード	タテ	ナムコ	¥50,000
(と) トップローラー	?	ジャレコ	¥ 5,000
トライアウト	タテ	DECO	¥ 5,000
TONMA	ヨコ	アイレム	¥33,000
ドラゴンブリード	ヨコ	アイレム	¥33,000
ドッジボール部	ヨコ	テクノス	¥ 7,000
ドカベン	ヨコ	カプコン	¥ 8,000
どんどこどん(ROM)	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
(に) ニャンニャンパニック	ヨコ	コナミ	¥17,000
忍者龍剣伝	ヨコ	テクモ	¥33,000
忍者君・2	ヨコ	U P L	¥ 9,000
(ね) ネクストスペース	タテ	SNK	¥12,000
(は) バトルフィールド(P無)	タテ	SNK	¥ 6,000
バルバルークの伝説	タテ	エイブル	¥ 5,000
P・ビリヤード	ヨコ	SEGA	¥ 7,000
バルガス	タテ	カプコン	¥ 6,000
パイプドリーム	ヨコ	V・S	¥20,000
バルトリック	タテ	ジャレコ	¥10,000
パドルマニア	タテ	SNK	¥ 9,000
ハットリス	ヨコ	V・S	¥ 8,000

爆突機銃艇(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 9,000
バーニングフォース	ヨコ	ナムコ	¥90,000
〃(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 9,000
ハサム	ヨコ	アイレム	¥28,000
(ひ) 飛翔鮫	タテ	タイトー	¥13,000
ピストル大名	ヨコ	ナムコ	¥50,000
〃(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 9,000
(ふ) ファイアートラップ	タテ	W・P	¥ 6,000
フラッシュポイント	ヨコ	SEGA	¥28,000
ブロックアウト	ヨコ	テクノス	¥ 9,000
ブロックシード(ROM)	ヨコ	SEGA	¥ 8,000
ファイナルブロー(ROM)	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
(へ) ベイルート	ヨコ	SEGA	¥28,000
ヘビーユニット	ヨコ	タイトー	¥12,000
ヘルファイアー	ヨコ	東　亜	¥18,000
(ほ) ボンビングワールド	ヨコ	ミッチェル	¥25,000
マーカム	ヨコ	サン	¥ 6,000
マッドギア	タテ	カプコン	¥15,000
(み) MRヘリの大冒険	ヨコ	アイレム	¥33,000
ミズバグ大冒険(ROM)	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
(め) 迷宮島	ヨコ	アイレム	¥ 7,000
メガブラスト(ROM)	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
(や) やんちゃ丸	ヨコ	アイレム	¥ 7,000
(ゆ) USムスタング	ヨコ	U P L	¥23,000
(よ) 4−Dウォリアーズ	ヨコ	SEGA	¥ 8,000
妖魔忍法帖	タテ	日　物	¥ 8,000
妖獣伝	タテ	アイレム	¥ 7,000
(ら) ラッシュ&クラッシュ	タテ	カプコン	¥ 9,000
(り) 琉　球	ヨコ	SEGA	¥30,000
リングファイターズ	タテ	タイトー	¥ 6,000
(れ) レッスルウォー	タテ	SEGA	¥28,000
レインボーアイランド	ヨコ	タイトー	¥20,000
(ろ) ロードオブキング	ヨコ	ジャレコ	¥28,000
ロードファイター	タテ	コナミ	¥ 6,000
ロッドランド	ヨコ	ジャレコ	¥30,000
ロンパーズ	タテ	ナムコ	¥50,000
ローリングサンダー2	ヨコ	ナムコ	¥95,000
(わ) ワードナーの森	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
ワースタ90	ヨコ	ナムコ	¥50,000
ワースタ90(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 9,000
88→89(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 3,000
ワールドコート(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 8,000

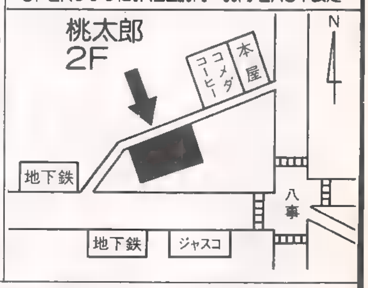
★ 麻雀 ★ 花札 ★

リアル麻雀	ヨコ	アルバ	¥ 3,000
麻雀鹿鳴館	ヨコ	H・D	¥ 6,000
麻雀ビタミンC	ヨコ	H・D	¥ 6,000
麻雀個人教授	ヨコ	H・D	¥ 6,000
麻雀クリニック	ヨコ	H・D	¥ 8,000
お雀子館	ヨコ	V・S	¥ 3,000
お雀子クラブ	ヨコ	V・S	¥ 3,000
まゆみ危機一髪	ヨコ	サンリツ	¥ 3,000
麻雀学園	ヨコ	ユウガ	¥ 8,000
麻雀学園2	ヨコ	フェイス	¥ 9,000
麻雀遊戯	ヨコ	ビスコ	¥10,000
麻雀フライデー	ヨコ	ダイナックス	¥10,000
麻雀大霊界	ヨコ	ジャレコ	¥ 6,000
キャンパスハンティング	ヨコ	ダイナックス	¥13,000
アイドル麻雀	ヨコ	S・S	¥10,000
麻雀大予言	ヨコ	V・S	¥16,000
麻雀夏物語	ヨコ	V・S	¥16,000
華の[redacted]	ヨコ	ダイナックス	¥12,000
華折鶴	ヨコ	ダイナックス	¥15,000
麻雀ファンクラブ	ヨコ	V・S	¥16,000
S・リアルP2	ヨコ	セタ	¥ 9,000
S・リアルP3	ヨコ	セタ	¥28,000
七次元の妖精達	ヨコ	ダイナックス	¥13,000
ナイトギャル	ヨコ	日　物	¥ 3,000
ナイトギャルサマー	ヨコ	日　物	¥ 3,000
ロイヤルクィーン(BET)	ヨコ	日　物	¥ 3,000
ハウスマヌカン	ヨコ	日　物	¥ 3,000
制　覇	ヨコ	日　物	¥ 3,000
ギャルの告白	ヨコ	日　物	¥10,000
レディーハンター	ヨコ	日　物	¥13,000
テレフォン麻雀	タテ	日　物	¥ 9,000
Gメン89	ヨコ	日　物	¥ 9,000
大人の麻雀	ヨコ	日　物	¥ 8,000
東京ギャル図鑑	ヨコ	日　物	¥ 9,000
麻雀刺客	ヨコ	日　物	¥ 9,000
麻雀クラブ90	ヨコ	日　物	¥ 9,000
トリプルウォーズ	ヨコ	日　物	¥10,000
トリプルウォーズ2	ヨコ	日　物	¥12,000

NEO GEO（業務用ソフト）9,000円
スーパースパイ、ライディングヒーロー
麻雀狂列伝、リーグボーリング

麻雀パネル(新)　¥ 7,000
中間ハーネス1本　¥ 2,000

名古屋は八事の交差点ゲーセン桃太郎
OPENしました。ALL20円～50円 EASY設定



★インストラクションカード・配線図・ディップスイッチ表ついています。買取りもやっています!!★

ケイ アイ シー製
〈KIC'S 91〉



Ⓐ ビデオ、S端子対応……¥35,000
Ⓑ RGB21ピン対応………¥29,000
Ⓒ Ⓐ、Ⓑ両方対応…………¥38,000

マイクロシステムプランニング製
〈COMBO AV〉



Ⓥ ビデオ・RF端子………¥34,000
Ⓡ RGB21ピン対応………¥29,000
(VR) Ⓥ、Ⓡ両方対応………¥36,000

遊びを見つめるマニアの恋人
株式会社（創業24年）
宇宙堂
〒462 名古屋市北区下飯田4丁目-6-2
☎ 052(916)1407

★TEL受付時間★
平日 AM 9:00～PM 11:00
祭日 PM 1:00～PM 11:00
日曜定休
店頭販売は前日にTEL予約が必要。
最新の在庫はリスト請求で分かります。
（62円切手×2を封筒で送って下さい）

私の知っている楽しいゲーセン
◎名古屋は昭和区曙通りのゴジラ屋
◎春日井は出川のゲームセンターリサ

ナムコのパンフレットから今回はドラゴンセイバーをピックアップ

音声合成決定版

今回はちょっとタイミングがずれてしまったけど、「ドラゴンセイバー」のエンディングメッセージを中心に記事を構成してみた。最後にはナムコから読者に向けてのメッセージも載せたので、心して読もう！

カオスの正体が意外な正体だったのには驚いたけど、1コインクリアをするのは難しいゲームだったね。かくいう私も1カ月以上かかったのだった。

原稿裏話

実は今回の原稿は「ストリートファイターII」の勝ちメッセージにしようと思った。が、英語がないので…音声合成は分かると思うけど…。（水島屋T．J）

そして、待望のエンディングメッセージも大公開！

音声合成調査室

水島屋T．J．

Shooting Romances "Dragon Saber" —— The Sequel to "Dragon Spirit" ——
（ロマンシング・シューティング　ドラゴンセイバー　——ドラゴンスピリットの後物語——）

An interactive play of 2 players is available.
（2人協力プレイ可能！）

An immortal legend of dragons, coming back to your heart.
（ハートに蘇る、不滅のドラゴン神話）

ENDING MESSAGE

Huey, Siria, how kind of you to come!
（ヒューイとシリアよ、よく来てくれましたね）

I have just been controlled by this evil spirit till now.
（私は今まで、悪しき魂に操られていたのです）

Human kept violation this planet simply led by their egoism in the past. As a result of that,the evil spirit was born.
（かつて人はその利己主義のおもむくまま、この星を侵し続けました。その結果、悪しき魂が生まれたのです）

I cofined that evil spirit in this body of mine….
（私はその悪しき魂をこの身に封じ込めたのですが…）

Your spirit of pureness defeated the power of the darkness in this world.
（しかし貴方たちの清らかな魂が、この世界の暗黒の力をも打ち破ってくれました）

Now, I can entrust you with everything of this planet.
（これで私は、この星のすべてを貴方たちに託せます）

May this not be the future of our planet….
（この星の未来でないことを祈って…）

ナムコからプレイヤーへのメッセージ

「これは別世界の物語だが、我々の世界への暗示でもある。人が持つエゴは、確実に今この世界をむしばんでいるのだ。取り返しがつかないことにならないように、私たちは自然を尊敬し、人を思いやる心を持ち続けなければならない。この星の未来のために…」



DOHJIN コーナー

担当：APAPA

さて、日程と場所が変更され、さらなる混乱が予想される『夏コミ』だが、実はイベント存亡の危機が秘められている!?護るも壊すも、皆の心掛け次第……。

投稿規定

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください（ないと掲載審査に不利になります）。
①発行者（団体）名と連絡先
②通販の値段および送金方法
③何月号に掲載を希望するか（例「○月号～△月号の範囲」）
④通販はいつまで行うか（例「売り切れまで」）
⑤その他、できれば本のPRとして、簡単なメッセージも同封してください。■

☆伝言板には同人誌の広告やサークルの勧誘などを葉書でどうぞ。8月20日までに届いたものは11月号に掲載しますので、[redacted]らなかったものは没だと思ってください。

☆伝言板も同人誌も、住所、氏名、年齢のほかに、電話番号を（掲載はしないけど編集部からの非常時連絡のために）お忘れなく。（APAPA）

同人誌紹介

WALHALLA



TQT BRAND発行、B5判56頁オフ。

「よーやくできました、単気筒個人誌です。ワルキューレの好きな人に」

かわいい絵から脱皮中の、単気筒君の、ワルキューレイラストブック。表3のイラストが個人的に好き。■

通販は送込み700円の無記名小為替にて。

（〒560 大阪府豊中市中桜塚2-4-34 小西浩）

クイズの王様 Vol.1



MAGIC HOUSE発行、B5判15枚コピー。

「サークル1周年記念、クイズ本です。優勝者にはプレゼントあり。通販締め切りは8月20日です」

問答無用のクイズ本。難易度は……高め。

通販は送込みで200円の無記名小為替＋175円分の切手にて。

（〒830 福岡県久留米市南町723 野口けんいち）

Force Field Vol.6



Studio Force Field発行、B5判74頁オフ、表紙2色。

「今回も個性爆裂のマンガが集まりました」

9人の執筆による、多様なマンガが十数本。短編ばかりのせいか、ギャグネタで占められているが、どれもちゃんとENDまで描かれている。

通販は送込み700円の無記名小為替ですが、まずは62円切手同封で問い合わせを。

（〒280 千葉県千葉市道場南2-1-13 植草将長方SFF通販係）

一撃必殺！



てんてこまい発行、A5判68頁オフ。

「FC、アーケード、パソコンなどのギャグ中心の本です」

男キャラヒーロー本、のテーマの生きた一冊。飛竜に人気が寄っている。

通販は送込み500円の無記名小為替＋250円分の切手＋宛名カードにて。

（〒136 東京都江東区南砂5-11-4-307 村田方「てんてこまい」）

IGNITION Vol.7



いぐにっしょん密造本部発行、A5判52頁コピー、表紙特殊紙。

「とりあえずあと一冊。ここまできたらやるだけやります。いままで読んで下さった皆様、ありがとうございました」

何だかんだで7冊目。読者を楽しませよう、という基本方針には見習うべきものあり。

通販は送込みで400円の無記名小為替、もしくは72円以下の額面切手400円分で。

（〒851-01 長崎県長崎市界町243 Kハイツ203号 原 浩司方「IGNITION密造本部」）

こんぱねチョップ



藤平 定発行、B5判20頁オフ。

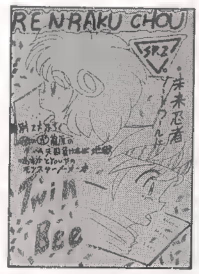
「アーケード、FC等のイラスト&マンガ本です。VGMアレンジテープも作ってます。詳しくはお問い合わせを」

内容は薄いが、2頁マンガは笑える。精進を期待する。

通販は送込み400円の無記名小為替＋宛名カードで。

（〒177 東京都練馬区石神井町5-3-15-503 藤平 定）

RENRAKU CHOU SP Vol.2



れんらく帳制作実行委員会発行、B5判52頁オフ。

「売り切れゴメンのナミダと笑いのバラエティ本です！」

月刊コピー誌の増刊オフセット本。内容はアーケードゲームのイラスト&マンガ等とソードワールドリプレイ。

通販は送込み650円の無記名小為替＋宛名カードで。

（〒816 福岡県福岡市博多区竹下4-5-4-410 藤原昭方「れんらく帳」係）

RAPID FIRE



東京工科大学漫画アニメーション研究部発行、A5判44頁オフ。

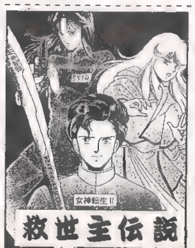
「高くはないはず。少し白いけど…」

内容は、シリアス3割、ギャグ7割の漫画。

通販は送込み400円の無記名小為替で。

（〒192 東京都八王子市子安町3-6-14 池田ビル303号室 星方 TEUC AC）

救世主伝説



うさぎ会発行、A5判76頁オフ、表紙文字箔押し。■

「ファミコン『女神転生II』の本です。DDSフリークの方にはぜひ読んでいただきたいです」

味のあるギャグをかましてくれる。めがてんファンで、ギャグ好きなら買い。

通販は送込み600円の無記名小為替＋210円切手＋宛名カードにて。

（〒358 埼玉県入間市東藤沢7-38-11 菊地摩美）

良くわかるWIZARDRY呪文編



12神カンパニー発行、A5判24頁オフ。

「ウィズのI～IIIの呪文解説本です。フリークの人はもちろん、これからやろうかなーって人にもおススメです」

内容は、呪文解説マンガ。ページが少なく、構成に難があるが、ウィズファンならば、みどころはたくさんある。

通販は送込み200円の無記名小為替＋175円切手＋宛名カード＋62円切手にて。

（〒180 東京都武蔵野市桜堤1-1-32 コーポまさみ7号室 岩沢方 渡辺広海）

先月号のDOJINコーナーで間違いがありました。「どきどきロケーション」の通販の料金が600円となっておりましたが、500円の間違いです。また、PANIX STAGE4のあて先は「〒142品川区二葉2-14-19 真渋方渡辺重利」です。ごめいわくをおかけしました。訂正してお詫びいたします。

伝言板



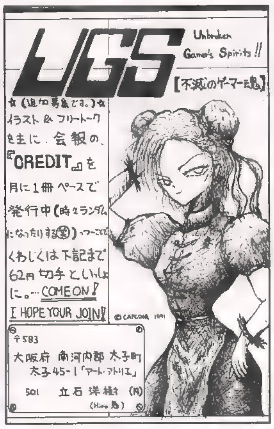




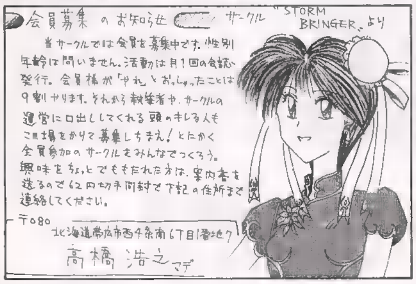














GAMEST ゲーメスト プレゼント

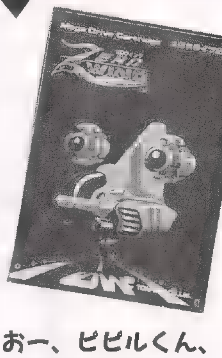
9月号

プレゼント希望の人は 8月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキに、プレゼント番号を記入して、ポストに入れてください。オット、切手をはるのも忘れないこと。

◇締め切り
8月30日の消印のあるハガキまで有効。

◇当選者発表
ゲーメスト9月30日発売11月号誌上にて。

① 東亜プラン提供メガドラソフトゼロウイング（1名）



おー、ピピルくん、久しぶりだねぇ〜

② アミューズビデオ提供麻雀遊技基板（1名）



HOTな季節、クールな雀士になろう！

③ アミューズビデオ提供覇沙夢基板（1名）



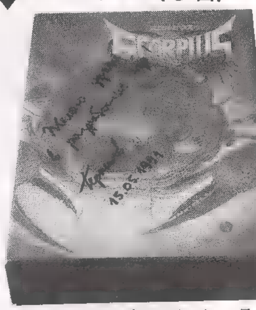
上にあるハサミは何を意味するのか？謎だ！

④ カプコン提供ワンダー3ポスター（5名）



終わりのない旅に出発でぇ〜い！

⑤ B-TYPE提供スコルピウス（3名）



ゲラシモフ氏のサイン入りでんねん！

⑥ サービス部提供ストⅡカンペン（5名）



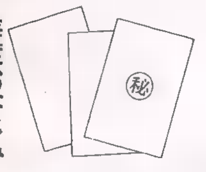
サービス部必殺のアイテム!! この夏はこれ！

⑦ サービス部提供ストⅡノート&シャーペン・ボールペンセット（5名）



サービス部のかくし玉！いざというときに使おう！

⑧ 毎度おなじみ㊙生写真（3枚1組10名）



毎度おなじみの㊙生写真だ

当選おめでとう 7月号プレゼント当選者発表

①アイレム提供 トンマPCエンジン
（宮城県） 池添明広君
（神奈川県） 三ケ尻師也君
（石川県） 得永征芳君
（兵庫県） 稲田烈士君
（熊本県） 吉野正洋君

②アミューズビデオ米子提供ゴモラ基板
（大阪府） 藤田なおみさん

③ナムコ/アタリ提供 ランパートPOP
（宮城県） 木村 洋君
（富山県） 南田博一君
（島根県） 佐々木昇君

④カプコン提供 ストリートファイターII（カプコンオリジナルビデオ）
（青森県） 木村和幸君
（東京都） 宇都宮万琴さん
（神奈川県） 小林 恵さん
（岐阜県） 岩田直孝君
（大阪府） 明松慎一君

⑤ロータスプレス提供 ハットリス基板
（北海道） 畠中啓光君

⑥毎度おなじみ㊙生写真
（三重県） 濱邉達哉君
（北海道） 八鍬 学君
（〃） 秋場英樹君
（宮城県） 鈴木輝也君
（神奈川県） 四ツ家秀幸君
（愛知県） 安福公啓君
（広島県） 河本 明君
（山口県） 竹藤 潔君
（福岡県） 金谷蔵人君
（佐賀県） 山口信也君
（長崎県） 和田諭志君

⑦ゲーメストアイランドオリジナルテレカ
（秋田県） 平沢要平君
（神奈川県） オロ小太郎君
（奈良県） 芝辻政洋君
（大阪府） 安食 優君
（熊本県） 田中智彦君

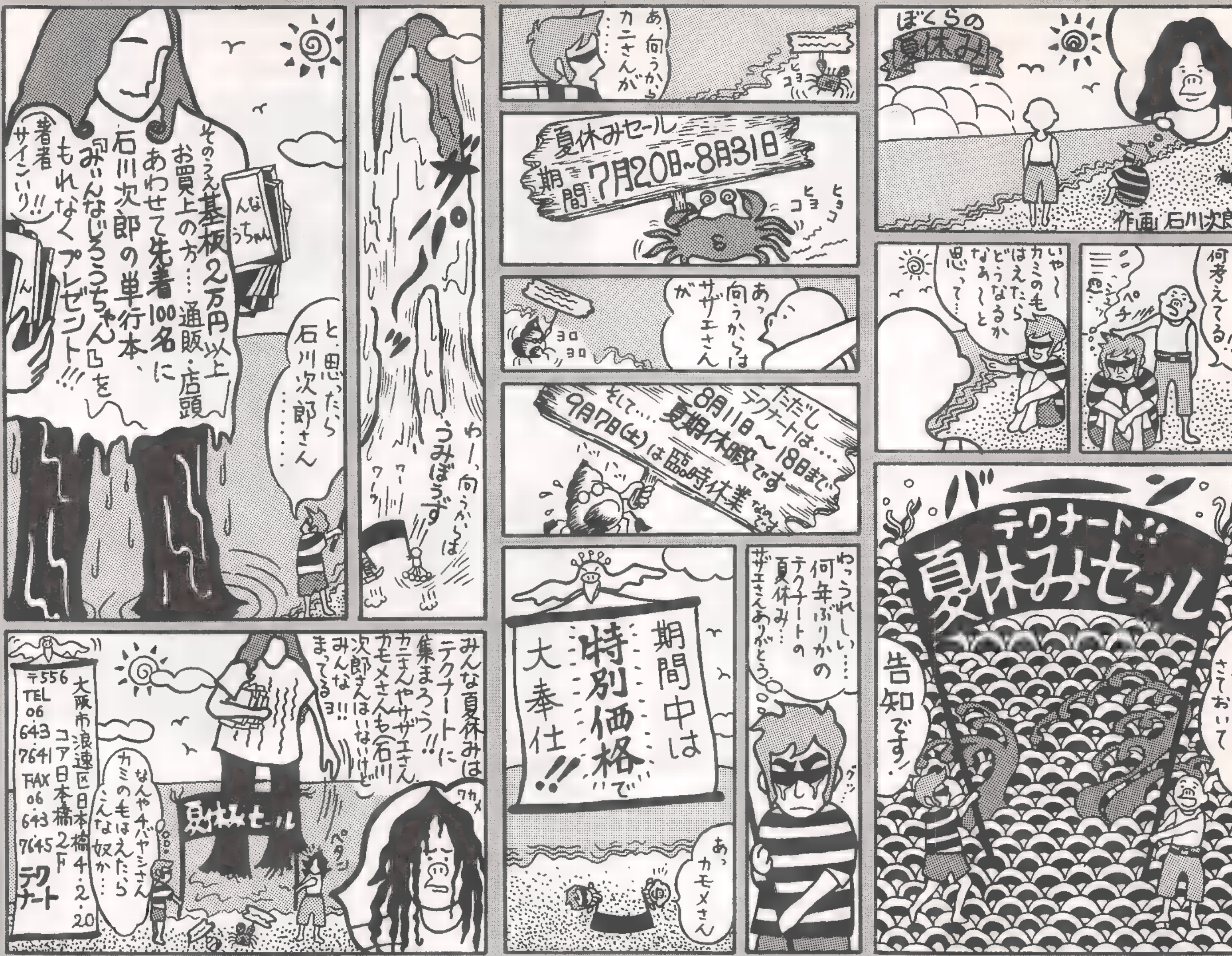
⑧ゲーメストステッカー
（長野県） 宮坂智之君
（静岡県） 村松美紀さん
（新潟県） 飯泉隆史君
（高知県） 鍋島圭史郎君
（福岡県） 柴村隆士君

⑨3Dコーナー提供 ブローチ
（東京都） 田畑千里さん
（長野県） 飯田元幸君
（大阪府） 中島雅之君
（〃） 児玉美佐子さん
（福岡県） 井上孝俊君

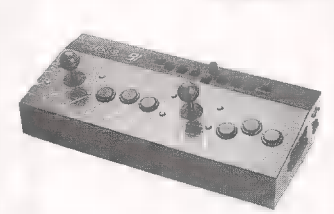
⑩ゲ屋提供 カプコンレーシングチーム石川選手サイン入りタオル
（北海道） 中野貴志君
（青森県） 佐藤倫貴君
（〃） 渋谷哲也君
（福島県） 橘 里史君
（群馬県） 猿谷将史君
（茨城県） 宮田博幸君
（千葉県） 森田賢司君
（東京都） 佐藤 宰君
（新潟県） 松原 剛君
（富山県） 西田真輝君
（愛知県） 鈴木琢磨君
（福井県） 熊井健二君
（京都府） 酒井 寛君
（大阪府） 廣谷憲治君
（〃） 端崎友也君
（兵庫県） 亀井康一君
（高知県） 弘田 功君
（福岡県） 井上孝俊君
（熊本県） 丸岡慎吾君
（鹿児島県） 岡巻 聡君

ザ・ベストゲーム テレカ当選者

（神奈川県） 久米裕之君
（〃） みやおりんさん
（〃） 川口伸洋君
（新潟県） 佐藤弘明君
（〃） 諸里貴典君
（三重県） 加藤 健君
（〃） 横山昌一君
（〃） 井澤正登君
（福島県） 高野義幸君
（〃） 山田 充君
（東京都） 中村朋宏君
（〃） 斎藤和弘君
（〃） 高江洲咲子さん
（〃） 木村暢芳君
（〃） 渡辺恵子さん
（〃） 淡路健太郎君
（〃） 木村薫さん
（〃） 高野大輔君
（〃） 千田貴士君
（静岡県） 日吉泰成君
（〃） 渡辺幸博君
（愛知県） 東山浩一郎君
（〃） 原 秀樹君
（愛知県） 三宅則義君
（〃） 石川哲男君
（〃） 加藤文章君
（〃） 伏見昭宣君
（福岡県） 坂本一樹君
（〃） 原島靖博君
（〃） 荒木義夫君
（〃） 上村勝司君
（千葉県） 星 尊史君
（〃） 斎藤雅寿君
（〃） 飯合 肇君
（〃） 村山尊夫君
（埼玉県） 山本直樹君
（〃） 高原保法君
（徳島県） 野崎浩二君
（福井県） 水岸康晴君
（群馬県） 岡庭直樹君
（佐賀県） 志佐清二君
（岐阜県） 岩田桂子さん
（大分県） 宇田津知春君
（石川県） 西 敏之君
（広島県） 三戸雅弘君
（山形県） 佐藤陽一君
（滋賀県） 岡村広作君
（宮崎県） 大久保康徳君
（秋田県） 伊藤暢子さん
（北海道） 土橋いく子さん

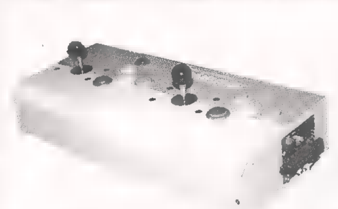


ゲームに金縛り!!



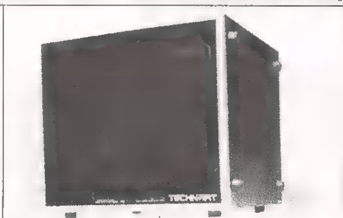
コントロールBOX KIC'S−91

連射切り替えスイッチ、速度調整ボリュームはBOX上部にあります。
ヘッドフォン端子付き、ビデオコンバーターの調整もBOX外部よりできます。RGBコードに左右の音声ラインを入れてあります。
Aタイプ：家庭用テレビのビデオ入力に接続するだけでプレイできます。¥35,000
Bタイプ：RGB入力のあるモニター(200ライン15KHz)が使えます。¥29,000
Cタイプ：A＋Bの機能で¥38,000



COMBO AV

2スピーカーによるサラウンド&ステレオ。
高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。
各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバーター搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。
Vタイプ(ビデオ端子、RF対応) ¥34,000
Rタイプ(RGB15・21ピン対応) ¥29,000
VRタイプ(上記両方の対応) ¥36,000



18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。画面反転もスイッチひとつでOKのスグレモノ。
RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz／24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥80,000



NEO−GEOシステム

高品位なグラフィック／サウンドは、まさにAVエンタテイメントの先鋭。最大330メガビットもの大容量ロムアクセス。拡大／縮小も自由に行えます。メモリーカードの使用で、ゲームセンターでも手軽にゲームプレイの継続ができます。本体(コントローラ付)¥48,800
ゲームカセット¥13,800から　ビデオ出力標準、RGB21ピンケーブル別売

テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20　コア日本橋2F
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10：00〜PM8：00
日曜祝日休
※類似品にご注意ください。

中古基板も常時2,000枚在庫！　くわしい資料ご希望の方は、62円切手3枚同封のうえテクナートGM係まで！

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります！

アミパラsigma
通信
遊びごころで、ソフト&ハード

ゲーメスト版

AmiPara


岡田麻里菜


坂本和恵

アミューズメント編
パラダイス編

今月のメダルゲーム
スロットマシン
MEDAL GAME

近代ゲームマシンの幕を上げたのは、チャールス・フェイというごく普通のアメリカ人だった。機械好きの彼は、ある日、安酒場でひとつのアイデアが閃き、ほんの数日で一台のマシンを完成させた。その名は「リバティ・ベル(自由の鐘)」。これこそ、スロットマシンの輝かしい第一号機だ。その後、アメリカ国内はもとより世界各地でこの鐘の音は響き、キング・オブ・メダルゲームの座を不動のものにしている。GF全店では現在、約70種類のスロットマシンが活躍中だ。絵ガラスを見るだけでもかなり楽しめる。当たり枚数の最高は、スーパー・エイト・ウェイズなら、驚きの10万枚。さあ、運を天にまかせて、レバーを引こう。

ゲームファンタジアの
ゲームベスト10

GAME BEST 10

(アーケード機対象)
6月

1.UFOキャッチャー	(セガ)	➡
2.ファイナルラップ2	(ナムコ)	➡
3.パラダイスアレイ	(タイトー)	⬆
4.レーシングビート	(タイトー)	⬇
5.スティールガンナー	(ナムコ)	⬇
6.ストリートファイター2	(カプコン)	⬆
7.ラッドモビール	(セガ)	⬇
8.クイズ三国志	(カプコン)	初
9.ゆうゆのクイズでGOGO	(タイトー)	⬇
10.クラッチヒッター	(セガ)	初

ゲームベスト10やニューマシン紹介などで人気の「アミューズメント・パラダイス」(ラジオ日本1422KHz・毎週日曜日深夜24:02~25:00)が、7月放送分からめでたく60分番組に拡大。今までのアミパラ要素に加え、音楽やスポーツ、その他ありとあらゆる遊び情報を盛り込み超ウレシイ60分版アミパラ。もう日曜日の夜は寝れない!!


「アミューズメント・パラダイス」メイン・パーソナリティー
怪物ランドの郷田ほづみ

お楽しみ情報

その① アミパラ・ファンは京都、福井、福島にもいる!? 深夜は電波が遠くまで飛ぶのでラジオ日本は関東のみと諦めず1422KHzアミパラキャッチにトライしよう!

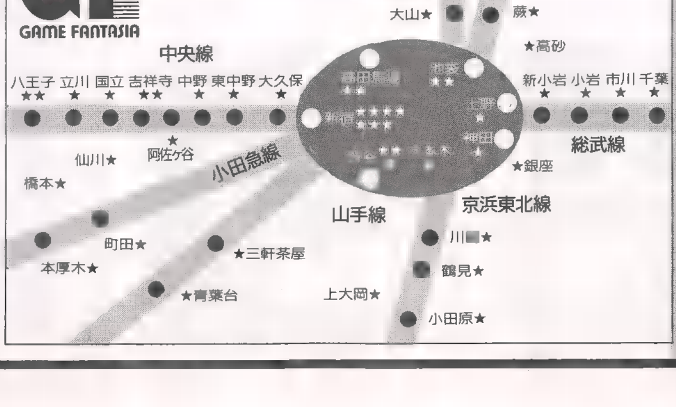
その② ニューマシン紹介コーナーでは、ゲームファンのために各メーカーさんからのプレゼント有り。これは見逃せないよ!

その③ パーソナリティーのまりなは毎週水曜日、かずえは毎週木曜日GF渋谷で16時よりDJしてます。

あちらこちらで、たのしい興奮。ゲームファンタジア

◆GFミラノ◆GFミラノボウル◆GF新宿◆GFイズミ◆GFシオン◆GF新宿中央口◆GF渋谷◆GF十戒◆GFチャーリーズ◆GF池袋◆GFサンシャイン◆GF高田馬場◆GFワセダ◆GF大山◆GF三軒茶屋◆GF六本木◆GFポニー◆GF神田◆GFパルク◆GF新小岩◆GF小岩◆GF高砂◆GF大久保◆GF東中野◆GF中野◆GF阿佐ヶ谷◆GF吉祥寺◆GFサンロード◆GF国立◆GF立川◆GF八王子◆GFバットマン◆GF町田◆GF仙川◆GF川崎◆GF鶴見◆GF上大岡◆GF青葉台◆GF橋本◆GF厚木◆GF小田原◆GF蕨◆GF大宮◆GF志木◆GF川越◆GF市川◆GF千葉■姉妹店:ゲーム&ゲームラベール

アミパラ通信は、ゲームファンタジアで毎月無料配布しております。



★アミパラ遊び情報 TELサービス、スタート
03-3486-4251

まだダレも知らない最新のゲーム&遊び情報を、郷田さん、麻里菜ちゃん、和恵ちゃんの声でお届けするTELサービスがスタートしました。内容も月に2回更新。遊びたい時に、デートの前に、退屈しのぎに、どんどん利用してください。

株式会社シグマ
〒150 東京都渋谷区渋谷1-17-1
TEL03-3486-2851(代)

いまだかってない
こんな空間が
欲しかった

創造空間COMBO

業務用基板いろいろ激安・メチャ安・超安!

♡マニアのみんなもそうじゃない人もゲームが好きなら一度遊びにおいでよ!!♡

Oldゲームからブランド-newまで

アーケードゲーム専門店の決定版

基板在庫豊富・懇切丁寧。とにかく基板が安い　特価基板いろいろたくさんあって迷っちゃう。でも大丈夫　親切価格でぶっ飛び!
めずらしい基板だってあるんだから友達に自慢しちゃおうね。きっといい物見つかる自信のお店。

➡コレで決まりっ!!

見て確かめて買ってね。ホンモノ指向のキミならわかるよね!

COMBO スペシャル企画!!

皆さんが探しているP.C.B.ロムキット等を格安にて、大放出。毎月、厳正な抽選にてお分けします。

第五弾(8月末日〆切)

8/31迄サマーバーゲン中です!!

※当スペシャル企画に関してのお電話のお問い合せは、お断りします。詳しくは資料請求して下さい。又は店頭で!!
※第六弾、第七弾……を御期待下さい。

●8/12～8/16の間、夏季休業させていただきます。

コンボ第二号店、近日オープン予定!!

いらっしゃいませ!!

8/31迄サマーバーゲン中です!!
中古基板1000円より 在庫3000枚

キューティ鈴木の「いっしょにしようよCOMBO AV」
©JWP WAKO
製作取扱説明ビデオ付

アフターサービスは抜群

■P.C.B.の修理、コントロールBOXの修理等、遠慮なく御相談下さい。他社でお買い求めのものもOK!!

ゲームライクなスペシャルバージョン出現

すべてが標準装備(本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:470 D:200 H:155㎜)

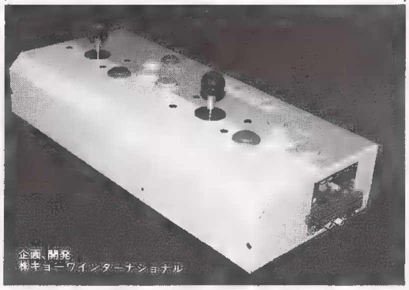
- ◆2・4・8方向、切換えジョイスティック(ループレバーも取付け可)
- ◆2スピーカー(10cmフルレンヂ×2)によるサラウンド&ステレオ、TV・ヘッドフォン・ラジカセ接続OK
- ◆高出力電源(5V 8A)で安定した画像、余裕あるパワー
- ◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付
- ◆各トリガーボタン、単独スピード切換え可能のオートトリガー
- ◆高性能ビデオコンバータ搭載(キョーワインターナショナル製 ニュータイプ)
- ◆本体メインコネクターは、キョーワ式
- ◆保守調整は、全て外部より可能
- ◆縦・横画面のコントロール制御の切換え(コロンブスの卵参照)
- ◆1・2Pトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。又、4トリガーのゲームにも対応します。

満足のいく性能で安心価格
"コンボAV"

- ■Vタイプ(ビデオ端子、RF対応)……………定価34,000円
- ■Rタイプ(RGB15・21ピン対応)……………定価29,000円
- ■VRタイプ(上記両方の対応)………………定価36,000円

いちばん新しいコントロールBOX "COMBO AV"

機能性重視・新設計　技術の結集
人間工学に基づいて設計された最もシンプルで最も堅固なマシーン



企画、開発
㈱キョーワインターナショナル

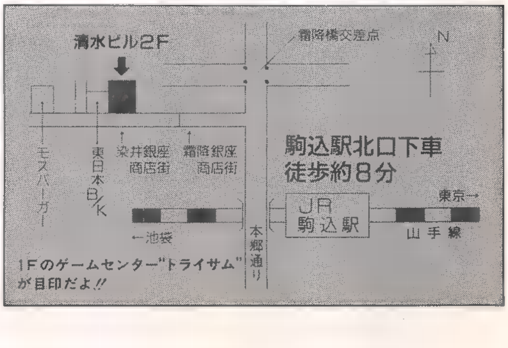
高画質なS端子対応

■スーファミと同じ高性能出力I.C.を使用しています。ビデオ録画OK!!
■他機種と比べて下さい。違いがわかります。

★コロンブスの卵
COMBO AVの特殊機能の中に、ビックリ/最高/平然/ガッカリ/するものがある。な～んと、縦画面のゲームをTVを縦にすることなく(TVの故障の原因となりますよ/)ゲームができるのだ/ゲーム画面の縦、横の変更は基盤のハードにより難しいので、画面をそのまま映してキャラクターの動きとジョイスティックを合わせると云う、簡単なもの/タテスクロールのゲームがヨコスクロールになるけど、とてもゲームが易しいし、一種独特の楽しみがあるよ/……これでゲーム基盤のタテ・ヨコ画面の選択は必要なくなったね☀(晴れ)尚、これは、実用新案申請済のアイデアだよ/

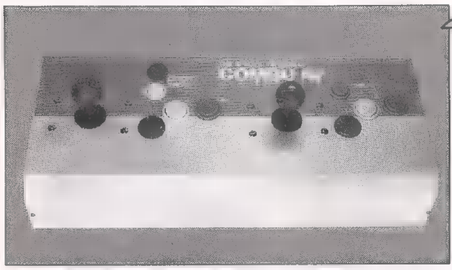
詳しい資料は62円切手2枚同封の上GM係までご請求下さい。

熱いハートをバックアップする
創造空間COMBO
MSP㈱マイクロシステム プランニング　〒170 東京都豊島区駒込6-34-7 清水ビル2F
☎03-3576-1484
営業時間PM1:00～PM7:00　毎週水曜定休(日・祭日は営業致します)



皆さんに親しまれて10年。㈱キョーワインターナショナルは、着実に歩んでいます。

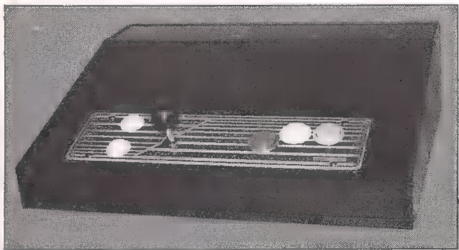
熱いハートを
バックアップ
新企画が続々…



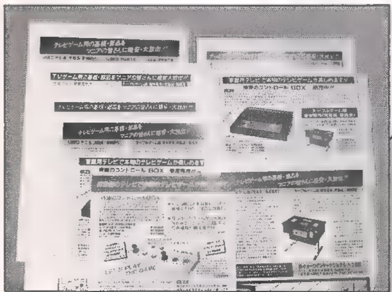
1991年
COMBO AV
発売。



1988年
KIC-045DX
発売。



1986年
コントロールBOX
発売。



1981年
マニア向販売開始。
おなじみの広告…。

㈱キョーワ インターナショナルのスタッフ一同が精魂込めて製作した自信作!!

必読!1人1冊!!

フリースペース付なので、自分史
やオリジナル年表になりますよ!!

限定版 Vol.1(1972～88年)

═THE HISTORY OF VIDEO GAMES═

- アーケードゲームの全リスト、メーカー別、発売年月、索引等の一覧表です。
- これ一冊であなたもビデオゲーム博士。

変型A5判　全50頁

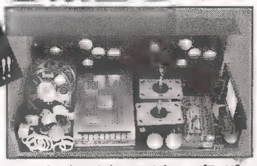
価格¥800（税・送料込）

※お申し込みは下記へ。(62円切手×13枚同封の上)

ゲームマシンの仕組みが楽しみながらよくわかる。

COMBO AV 自作キット

発売記念セール中!!



キューティ鈴木の
「いっしょにしようよCOMBO AV」
製作取扱説明ビデオ付

○ケースは穴空け加工済、各パーツをセットしてマニュアルを見ながらハンダ付、ボルト締めをするキットです。
○製作時間は約1時間、使用工具はハンダゴテ、ペンチ、ニッパー、テスター等でトランジスタラジオ等の電子部品キットを製作した経験のある人におすすめします。
○JAMMA規格の中間ハーネス自作キットも付いています。

═ハードに強くなろう。組立てフルキットにチャレンジ!!═
(図解入りマニュアル、製作ビデオ付)

☆組立てフルキットは各タイプ共、完成品価格の5000円引きです。

※御注文は下記へ書留又は代引でお願いします。

案内資料は無料で送ります。電話、ハガキでお申し込み下さい。

コンボ第二号店、近日オープン予定!!

※8/12～8/16の間、夏季休業させていただきます。

COMBO AVは創造空間COMBO本店以外にも下記にてお求めになれます。

●COMBO AV 取扱販売店●

関東地区
コンボ
☎03-3576-1484
サンカンパニー
☎044-954-9459

中部地区
宇宙堂
☎052-916-1407

関西地区
テクナート
☎06-643-7641

九州地区
パワードサービス
☎092-572-4110

★住所が新しくなりました★

創造空間COMBOチェーン本部
㈱キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区西品川2-6-3)
TEL.03-5496-1046㈹ FAX.03-5496-1047



COTTON
SEGA/SUCCESS



1991年8月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
G.S.M.1500シリーズ
CD：PCCB-00069 ¥1500(税込)

1.OPENING～VISUAL ①～VISUAL ②　2.STAGE 1～BOSS 1　3.STAGE 2～BOSS 2　4.STAGE 3～BOSS 3～CONTINUE　5.SATGE 4～BOSS 4　6.STAGE 5～BOSS 5　7.STAGE 6～BOSS 6～LAST BOSS　8.ENDING～RANKING～GAME OVER　9.S.E. & VOICE COLLECTION

いっくぽーん♪と元気よくコットンの登場です。

最初聴いたときあまりにバッチリ合ってるのでうれしくなってしまいました。

最近の厚みのある音に慣れた人たちはちょっと貧弱に聴こえるかもしれないけど、それ以上に雰囲気があるのよね。キラキラした音色がいかにも、かわいらしい魔法使いのコットンがほうきにまたがり夜空を飛ぶーって感じで、これはっ!! とか思っちゃったもん。

ただ、1曲がちょっとしか入ってなくて残念。もっと長く聴いていたい曲ばかりなんだもの。

765 MEGA-MIX
NAMCO



1991年7月21日発売　アポロン
CD：APCG-4014　¥2000(税込)
CT：APTG-4014　¥2000(税込)

1.GINPEI TOMADEN（Explosion Power Mix）2. WONDER MOMO（Magical Scratch Mix　3.XEVIOUS（Tekno Mix）　4.NAMCOINTHE '80S（You're the One for Me）a.GALAGA(ギャラガ)　b.PAC-MAN(パックマン)　c.NEW RALLY-X(ニュー・ラリーX)　d.DIGDUG(ディグダグ)　e.MAPPY（マッピー）　f.GAPLUS(ギャプラス)5.YOKAIDOCHUKI(TarosukeMix)　6.XEVIOUS（BeatMix）（収録時間／APPROX.29min）

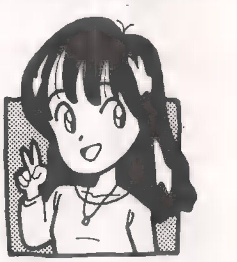
オールダンサブルアレンジということで期待していたのですが、もういうことなし！　思ったとおりでした。

個人的にダンサブルなのは好きなのでうれしいなぁ。

でも、ここまでアレンジされていると好き嫌いが分かれるのではないでしょうか。オリジナルの雰囲気を強く残したアレンジは無難だけど保守的だよね。どこまでがリスナーの許容範囲かを見極めるのは本当に難しいでしょうね。

とにかく、みんな聴いてね、いやー　絶対聴くのよ。

ああ、どこかにVGMがかかりまくるディスコないのかしら？誰か作ってくださいよ。



暑いですねえ。こんなに暑いと外に出たくなくなるよねえ。クーラーのきいた部屋で麦茶を飲みながらVGMを聴く、なんて優雅なんでしょ。みんなも暑さに負けそうになったら、いいVGMを聴いてパワーを充填しようね。

さてさて、今月は新譜もたくさんでDISC BOXも夏まっさかりという感じ。どれもおススメだよ。

WIZARDRY
EPISODE Ⅰ ～SUFFERING OF THE QUEEN～



1991年7月21日発売　アポロン
CD：APCG-4009　￥2600(税込)
CT：APTG-4009　￥2300(税込)

1.WIZARDRY～SUFFERING OF THE QUEEN OPENING THEME
2.FUGA OF THE CASTLE
3.TRAINING GROUND～ADVENTURER'S
4.GILGAMESH'S TAVERN
5.BOLTAC'S TRADING POST 6.DUNGEON 7.TEMPLE OF CANT
8.HONOR AND DEATH 9.DUNGEON
10.COMBAT 11.WIZARDRY 12.SUFFERING OF THE QUEEN

　ウィザードリィというとやはり狂王の訓練場が有名ですが、これはゲームボーイ版のアルバムです。
　驚いたのはアレンジが11曲も入っていること。このアレンジもストリングスパートが美しい中世風で、WIZのもつあの独特のムード作りに一役買っていますね。
　私はゲームボーイって持ってないのですが思っていたより音質がいいのでびっくり。オリジナルヴァージョンも十分楽しめます。かえってゲームっぽくてよかったりして。

STRIKE FIGHTER
SEGA S.S.T.



1991年7月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
G.S.M.1500シリーズ
CD：PCCB-00067 ￥1500(税込)

<ARRANGE VERSION>　1.BORN OUT　2.HYPER CITY
<ORIGINAL VERSION>　3.OPENING　4.FUNKY BOMB
5.SHUFFLE CANNON　6.BORN OUT　7.K-CITY
8.LUNAR GROUND　9.HYPER HOPPER　10.ENDING
11.WHAT'S YOUR NAME?　12.ONE MORE TIME

　青空に飛行機雲を見つけると思い出すのがアフターバーナーを初めとしたセガの大型筐体戦闘機ゲームだよね。
　ストライクファイターはシリーズ（なのかなぁ）第3段です。
　全体的にアップテンポのハードな感じです。地面が頭上に来てしまうような激しいエアバトリングのイメージね。
　でもエアバトルって激しいけど重くないのよね。真っ青な空を音速で飛行しながらの戦いですもの私はトップガンを思い出したなぁ。
　見事にエアバトルのすべてを表現してる曲ばかりだよ。

THUNDER ZONE
DATA EAST GAMADELIC



1991年8月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
G.S.M.1500シリーズ
PCCB-00068　￥1500(税込)

1.<ARRANGE VERSION> OPERATIONS THUNDER ZONE <ORIGINAL VERSION> お楽しみは、これからだ！～オペレーションサンダーザーン～俺にまかせろ！～ざっと、こんなもんよ！　3．熱き友情～アイ・アム・ナンバーワン　4．真夜中のダンサー～こいつは、やばいぜ!!　5．撃って、撃って、撃ちまくれ！～デンジャラスな午後　6．前進あるのみ～地獄で泣きな　7．そして男達は、魚になった～ショータイム　お楽しみは、終わりだ！　8．VOICE COLLECTION

　データーイーストのアクションゲーム、サンダーゾーンの登場です。
　ハードだなぁ。ギターの音がすごいきいてます。男の世界のイメージが漂ってる。
　こういう曲を聴いているとあたりまえなのだけれど、ゲームと合ってるなぁ、と感心してしまいます。やり込んだゲームの曲を聴くと場面が浮かんでくるのは、まさに映画のサントラを聴いて場面を思い出すのと同じですね。
　DECOの曲は映画のサントラに近いな、と思ってしまうのです。

ファイナルラップ3(仮称)はイギリスコース!!

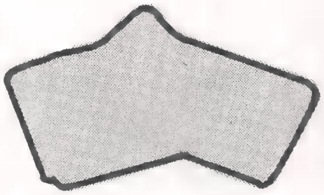
8910通もきたんでっせ!!

7月号で公募したファイナルラップ3(仮称)のコースがついに決定!やっぱエゲレスだよねん!!

●コース別得票率
イギリス……37%
ドイツ……26%
オーストラリア……21%
ハンガリー……16%

●当選者でぇ〜い!
◇レーシングカートF−100(東京都　佐藤　宰君)
◇小型テレビ（大阪府　下出[redacted]太郎君　奈良県　横谷耕耕一君）

ただ今全力開発中!もうチョットでプレイできるぞ!!



イギリスコース。超高速サーキット。
1周=4780m。

コナミさんごめんなさい

8月号のゲーム[redacted]職情報最前線のコーナーで間違いがありました。太[redacted]部分が正しい内容です。皆様、本当にごめんなさい。

コナミ 03-3237-8678 千代田区神田神保町3-25	
昨年度の中途採用実績 (人)	有
入社試験の内容	−
資本金 (円)	80億9550万円
主な事業内容	−
1日の平均就業時間 (時間)	−
主な福利厚生施設/制度	(施設)寮・社宅・リゾート施設、本社内:トレーニングジムサウナ付バスルーム他(制度)厚生年金基金、適格年金制度。社[redacted]持株制[redacted]、自己啓[redacted]援助制度他
社員数 (人)	男 − / 女 − / 計 752
社員の平均年齢 (歳)	男 27.5 / 女 24.0 / 平均 26.8
総売上の内アーケード部門のシェア(%)	9
人物選びのポイント	感性豊かで創造力のある人
備考	−

項目	区分		
本年度の採用実績 (人)	男女別		
	男	女	計
	61	21	82
	学歴別		
	大	専	高
	65	13	0
	部門別		
	営業	開発	管理
	−	−	−
本年度の入社競争率	約10倍		
本年度の初任給 (円)	大卒		
	18万7000		
	専門学校卒		
	16万6000		
	高卒		
	14万9000		
来年度の採用予定数 (人)	男女別		
	男	女	計
	−	−	約80
	学歴別		
	大	専	高
	−	−	−
	部門別		
	営業	開発	管理
	−	−	−

それから、ナムコさん、アイレムさんごめんなさい。同じくゲーム業界就職最前線のコーナーで、ナムコさんの[redacted]本金が間違っており、正しくは「69[redacted]8400万円」です。アイレムさんは本年度の入社競争率が「16万」となっておりましたが、正しくは「16倍」です。それぞれお詫びして訂正いたします。

夏はゲーセンでゲーム焼け!!
情報熱射病のキミに贈る

ゲーム

この夏、カプコンと一心同体！ 1991年CAPCOM夏のイベントのお知らせ!!

7月20日(金)〜8月20日(火)	スーパーファミコン用ソフト **ファイナルファイト ハイスコアチャレンジ大会** ―全国小売店店頭約500軒にて開催―
7月25日(火)〜7月30日(火)	ゲーム大会(仮称)―京都・大丸百貨店にて開催―
7月30日(火)〜7月31日(水)	**ゲームミュージックフェスティバル'91 7月31日(水)アルフ ライラ出演！** ―中野サンプラザホールにて開催(有料)― 共演：矩形波倶楽部・S.S.T.BAND
8月1日(木)	ゲーム大会(仮称)―池袋・東武百貨店にて開催―
8月6日(火)	**ゲーメスト杯争奪 ストリートファイターⅡチャンピオンシップ大会** ―池袋サンシャインシティ文化会館4Fにて開催―
8月6日(火)〜8月7日(水)	**ゲームザウルス'91** ―吹上ホール(中小企業振興会館) 名古屋にて開催―

ゲーメスト杯争奪 ニューUFOキャッチャー大会だぞ

毎年、忘れたころ(?)にやってくる「ゲーメスト杯争奪」イベント－今年はセガのニューUFOキャッチャー大会であるのだ!!夏の終わりにぬいぐるみをぶら下げて歩く姿のなんとイキなことよ－家に着いたら、おじいさん、おばあさんにぬいぐるみをあげよう。喜ばれるぞ〜〜〜。

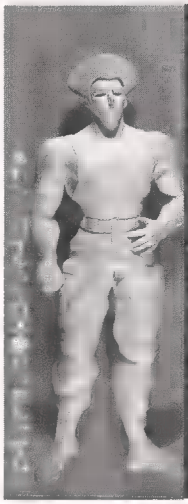
8月27日(火)セガ本社にて。

応募方法(1人1枚まで)

ハガキに住所・氏名・電話番号はもちろん、UFOキャッチャーについてとにかく面白いことを書いて送ってくれい(面白い順に30人が当選!!)。宛先はゲーメスト編集部「私はUFOを信じます」係まで。

8月7日必着でたのむ！

塩いるかの 3Dさわやかボッキマン



こんにちは、パテ子っす。別冊から天下りってゆうのかな?とにかく本誌にも進出ってことで、今月もいってみよー!!

今月のお題は、ちょっと芸術的?にフィギュアを作ってみよう、ということで、ガイル少佐を作ってみました。全高25センチくらいで、全関節可動、完全変型で目が光るよ!!(うそです)材料はファンドです。特別な道具は使ってません。

えへへ、いやあ、カラーページならば色塗りの手順とか、春麗を骨組みから完成まで特集したりできて、それを型取りして読者様プレゼントにしたりできるのにねえ。いやあ残念ねー、ホント。家に帰って春麗がこう、机の上で自分を見つめてくれたりすると、うふんいやんばかんてな感じで、毎日ウヒハな生活をエンジョイング!!なのに。

いや、あたしゃ何をしてほしいって、ただ、ただね、アンケート葉書の一番よかったコーナーに「3Dコーナー」、あなたのご意見ご自由に－のところにページ増希望!!パテ子さんがんばって!!と書くだけ。簡単なものよ。えへへ。

もう、1ページもらった日にはストⅡキャラ全部つくっちゃうわよ。カラーページもらった日にゃあ、完全変型バイクになるわロボットになるわフルバトルフォーメーションになるわのインターグレイを作るっす!!

それでは、アンケート、楽しみにしてるわよ。

(パテ子)

CD・LD・ビデオもたくさん扱ってるよ!!

ひきつづきサービス中!!

最新基板はTELにてご確認ください。
また、価格・在庫もTELでお願いします。

京滋地区にゲームマニア待望の基板専門店出現!!



〈SEGA〉
エイリアンストーム
ボナンザブラザーズ
ムーンウォーカー
オーライル
M.V.P.
サンダーフォースAC
スーパーマスターズ
クラックダウン
クイズ宿題を忘れました
スクランブルスピリット
ワンダープラネット
レッスルウォー
テトリス
ブロクシード
コラムスII
モンスターレア
モンスターランド
スーパーリーグ
タイムスキャナー
フラワー
ファンタジーゾーン
ピタゴラスの謎

〈タイトー〉
MJ-12
あしたのジョー
奇々怪界
功里金団
黄金の城
スクランブル　F
クイズH.Q.
キャメルトライ
カダッシュ
アルカノイド
チャンピオンレスラー
影の伝説
ギャルズパニック
ドンドコドン
USクラシック
ヘルファイアー
グレートソードマン
究極タイガー

〈ナムコ〉
ワールドスタジアム90
クエスター
モトス
球界道中記
ピストル大名の冒険
メトロクロス
クラックス
ギャラガ88
ダートフォックス
スカイキッド
ゼビウス
ランパート

〈カプコン〉
マジックソード
1941
1943
1942
戦場の狼
戦場の狼II
アタックス
U.S.NAVY
スーパーパン
魔界村
ファイナルファイト
クイズカプコンワールド
ハテナ?の大冒険
ドカベン
ストリートファイター

〈アイレム〉
ドラゴンブリード
R-TYPE
[redacted]
Xマルチプライ
妖獣伝
迷宮島
大工の源さん
スペランカー
ロードランナーIII
トンマ
ビジランテ

〈テクモ〉
ガンディーラー
ワールドカップ90
ストライクガンナー
雷電
雷牙
ブラッドブラザーズ
ソロモンの鍵
ピンボールアクション
スーパーピンボールアクション
アルゴスの戦士

〈ジャレコ〉
ロッドランド
プラスアルファ
天聖龍
ファンタズム
E.D.F

〈テクノスジャパン〉
コンバットライブス
ダブルドラゴン
ダブルドラゴンII
ダブルドラゴンIII
熱血硬派くにおくん
熱血高校ドッジボール部
エキサイティングアワー

〈UPL〉
ムスタング
オメガファイター
忍者くん
バンダイク
宇宙戦艦ゴモラ

〈ビデオシステム〉
ラビオレプス
レジオン
スーパーバレーボール
パイプドリーム
ハットリス

〈コナミ〉
パロディウスだ!
ビットファイター
サプライズアタック
パンクショット
エスケープキッズ
クォース
キューブリック
ハスラー
魂斗羅
トライゴン
出たな!!ツインビー
ツインビー
沙羅曼蛇
グラディウス
マンハッタン24分署
ファイナライザー
ミスターゴエモン
コンバットスクール
スーパーコントラ
少林寺への道

〈DECO〉
空牙
スーパーバーガータイム
クルードバスター
スタジアムヒーロー
撃墜王
コブラコマンド
アクトフェンサー
トップシークレット
エドワードランディ
ロボコップ
ロボコップ2
イエローキャブ
ジョーアンドマック
チャイナタウン

〈SNK〉
アテナ
怒号層圏
怒
ゲバラ
原始島
航空騎兵物語
バトルフィールド

〈その他〉
サンダー&ライトニング
スノーブラザーズ
アウトゾーン
ぶたさん
ゼロウイング

〈麻雀〉
レモンエンジェル
キャンパスハンティング
セカンドラブ
麻雀遊戯
麻雀革命
お雀子クラブ
麻雀放浪記
大霊界
7次元の妖精たち

各社ロム・サブボード
18インチテーブルおよびラバータイプの筐体もあります。

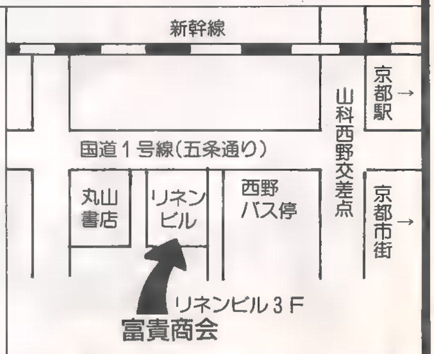
アミューズメント機器総合商社

富貴商会

〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル3F
TEL(代)075-595-1136・FAX075-595-1139
※振込先：京都信用金庫山科支店普通No.462446 富貴商会 高橋靖和

営業時間
AM10:00～PM7:00
年中無休

ゲーム開発スタッフ募集中!



ゲーメスト精鋭の名人軍団が突然、ドリームキャッチャーをプレイしに自由が丘に出没した（理由は知らないが）。これを機会に正しいエレメカプレイについて考えを深めるのも有意義といえるのではないか。

㊗ ゲーメスト杯争奪 NEW UFOキャッチャー大会記念

©セガ

協力　AGE'S自由が丘店

ドリームキャッチャー天国

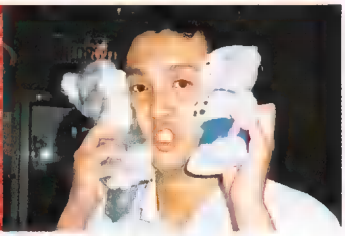
本日の戦績!! グッド、グッド!!



俺には簡単すぎるぜーーとやまかわ。



まあ、こんな感じ、とみんぐ・いるか。



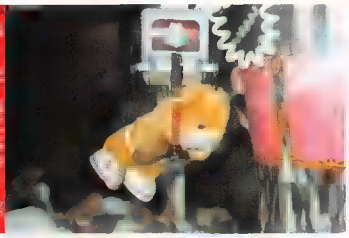
俺って何やってもサマになるよな。

軍団は何を求め、どこへ行くのか?



俺たちのゆくえは誰にもわからないさ。

アレヨ!アレヨという間に



あ〜ん、お父ちゃ〜ん、また死にたくないよ〜。



ああ、あわれな動物くんたち。これから煮られ、焼かれ…。

吉本店長!! 何してるんですか?



何であんなに簡単にとれるんだろ。ちょっとやってみよう。



ああっ、ダメだ。ト、ホ、ホ……。

ゲゲッ

禁断のテクニック



達人ワザその1 お札がえし。スルスルと入っちゃうんだよなあ、これが。



その2 背面取り。相当な修業が必要だそうだ。

AGE'Sってオシャレだな



この通り、洗練されたお店なのだ。

軍団到着!!

ウ〜ン、なるほどね、イカシてるよ!!





何なんだ、妙なヤツらがきたぞ、とうろたえる吉本店長。

華麗なるプレイをご覧あれ!



パーン、まあまあだな、軽く一発やるか。



真剣なまなざしで物色するちゃらこ。



ゲームは腰でやるのだ。とやまかわ。

ニューUFOキャッチャー



予告!



これがニューUFOキャッチャーとそのキャラクター、ソニック・ザ・ヘッジホッグだ!!

今年もやってきたぞ!!

ゲーメスト杯争奪

NEW UFOキャッチャー大会だ!

8月27日(火) 正午

くわしくはゲームランダムインフォメーション(P.95)を見てね!!

ゲームビデオだ!!
点になる特選の4本

ファイナルファイト
魅せるプレイの奥義を獲得!!

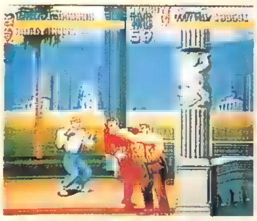

発売：新声社

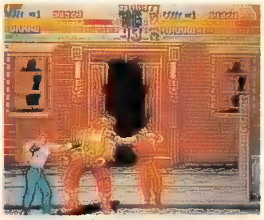
7月12日発売 60分 7800円


プレイヤー：GOT
大泉アチョー組所属。ストII対戦にのめり込む毎日。でもやっぱりファイナルかな…。

●画面をうめつくす敵たち

—話によるとあえて敵をガンガン出して戦っているという…。
GOT…そうです。ダイナミックなプレイが必要かな、と思って（笑）。それと、ボディープレスからのバックドロップを連発したりして、画面から目が離せないように努力しました（笑）。
—ハガーでノーミスというのはやっぱり難しいですか。
GOT…そうじゃないかなあ。かなり修業が必要だと思いますね。僕はすぐクリアできましたけど（笑）。あそこまでは、なかなかいけないでしょう。
—大道芸もかなりスゴイとか。
GOT…自分で見てもスゴイと思いますね（笑）。これはとりあえず買っておかないと。

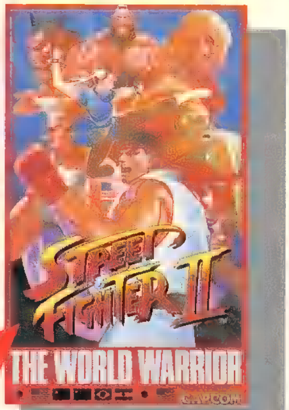

このままつかんで■を出さ■い。


2人でビシバシなぐる、なぐる！


鉄パイプでポコッ！あ、痛そう…



ストリートファイターII
これこそ天才の仕事！



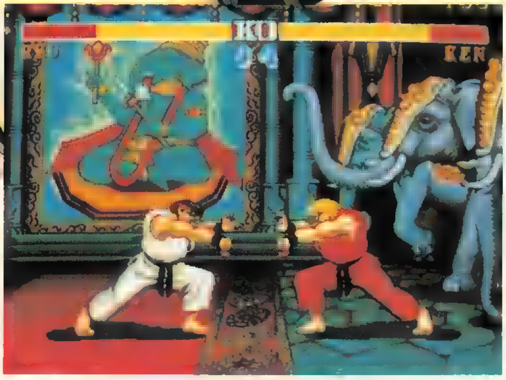
発売：ポニーキャニオン

7月21日 60分 5800円


プレイヤー：Mr.まさし君
数々の記録をもつハイスコアラー。今まで最も燃えたゲームはソンソンだという。

●全キャラクターを網羅!!

—これはどういう構成になっているんですか。
まさし…なんと全キャラクターでベガまで闘っているという素晴らしい構成です。
—ほとんどパーフェクトのプレイですね。
まさし…そうです。敵にスキを与えませんでした。まあ、負けてるのもあえて入れました。ダブルKOもバッチリです！昇龍拳をあまり出していないというウワサもありますが、まあ、投げが1000点ですから、稼ぎですから（笑）。
—苦労した点などは…。
まさし…やっぱりザンギエフですか（笑）。でもやってるうちにスクリューをきめるのがとても快感になってきて最後は愛を感じました。


はど、はど、はどけん!!


始まるやいなや、これか？

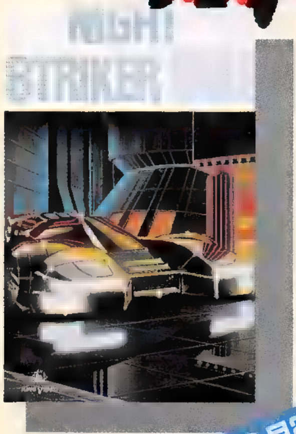

パーフェクト!!あ、ちがった。

最新! これが話題の

激燃え!目が

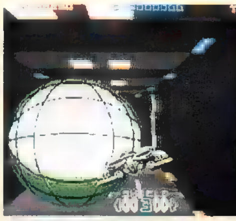
ナイトストライカー

孤高の怪物が復活した!





カタルシスを感じるねえ〜。



この程度は楽勝です。軽い!



ここを通らなきゃ男じゃないよ。

●ナイス党の力が結集!!

―ディレクターのバイオ氏によると、非常に芸術的な作品になったということですが。

ひむ…そうなんですか(笑)。

―収録のほうはどんな感じだったんですか。

ひむ…ナイス党の4人がかりでタイトー中央研究所に行って、3日間かかりました。Sゾーン、Uゾーンに時間がかかっちゃって…中研の人には、ただ遊んでる奴だろうと思われてたみたいですね(笑)。

―内容的には、パシフィストだけじゃなく撃ちまくりのほうも…。

ひむ…そうですね。自分で連射装置を持っていきました(笑)。ただ、弾を撃ったことってあまりなかったから、新鮮な経験でした(笑)。

発売:キングレコード

8月21日発売 80分 7000円



プレイヤー:TYRANT-ひむ
全日本ナイス党党首。現在ストIIに完全燃焼中!!ゲーム歴はドンキーコングから。

PLAYERS に直撃



ワルキューレの伝説

数々の工夫がなされた秀作!!



●3分割画面ですべてが見える!

―3分割画面というのは圧倒的なものがありますね。

からっきぃ…縦画面のゲームですからねー。やっぱりスペースは有効に利用しないと。結果的にはとても良かったと思います。

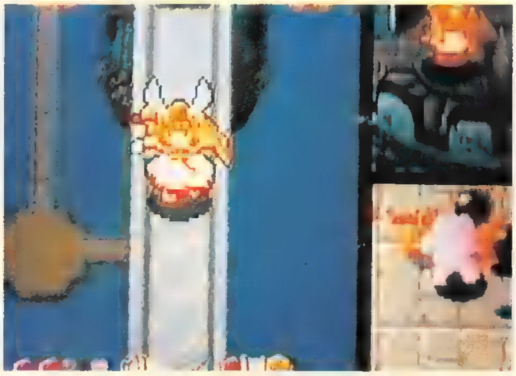
―収録はスムーズに進んだんでしょうか。

からっきぃ…やっぱり何度もプレイしたんですけど、結局、最初のプレイを使いました。どうしてなんでしょうか(笑)。

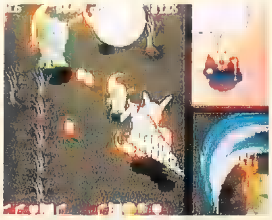
(ここでディレクターのバイオ氏登場)

バイオ…もうひとつあるんですよ、特徴が。面クリア時に声優さんの声でナレーションが流れるんです。どうです、いいでしょう(笑)。

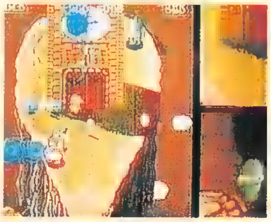
からっきぃ…何だこりゃ(笑)。



ビッグのまま、すべり台をおちる。



ビッグになって夜の森を爆走だ!!



さあサンドラ、後ろにまわって!

発売:キングレコード

8月21日発売 40分 4000円



プレイヤー:からっきぃ
ゲーメスト編集部員。マーブルマッドネスをこよなく愛している。今回はバイオ氏と2人でプレイした。



ウ〜ム、余は満足じゃ!!

MAMO アミューズメントフェア'91



これでいいのだ！

６月21、22日に行われた仙台のビッグイベント、MAMOアミューズメントフェア'91。会場の仙台サンプラザはピカピカの巨大なドーム。「ウォー、早く見せろ〰〰」と突進してくる群衆をちぎっては投げ、ちぎっては投げ、しているうちに嵐のように過ぎさった２日間だった。

「ビデオゲームが少ない」「ナムコ、セガが出てない」「㋘屋がグッズを売ってない」「会場側のマナーが悪い」などなど不満の声も耳にはしたが、ま、ええんでないかい！

極楽じゃ〜い



マッドドッグマックリーをプレイする人見さん（カプコン)。ぜんじ「ホレボレしちゃうなあ、その手さばき」。人見「ウマいのはこれだけじゃないんだから…フフッ」。



アンケート結果には登場していないが、編集部では圧倒的に好評だったクロスブレイズ(アイレム)。



こんにちわー。私たちってかわいいんですよ〜。

会場は何やらスゴイ



「何だかひっそりしているような気がするんですけど」「気のせいだよ、君」

出発前夜



柴田ビルの前で㋘屋号に怪しげな物を搬入する人々。「早くしろよ！見つかるとヤバイぞ」。



何だ？これはエジプトか？ゲーム名はBIG KARNAKだ。





このただならぬ殺気は…。そう、やはりストⅡなのだ。

カラオケギャルした



おい、もう泣かないでくれよ！俺はもう行かなければならないんだ。

MAMO'91 アミューズメントフェア

まさか、ここまでとは…、カプコン強し!!

ショーで気に入ったゲーム	得票数
①ストリートファイターII(カプコン)	77
②チャリオット (カプコン)	28
③クイズ三国志 (カプコン)	22
マッドドッグマックリー(カプコン)	22
⑤ザ・シンプソンズ (コナミ)	16
⑥ワンダー3 (カプコン)	15
⑦ASOII (SNK)	9
バーニングファイト (SNK)	9
⑨UFOキャッチャー (セガ)	8
ロックンモール (トーゴ)	8
次点クライムファイターズ2(コナミ)	6
サンダードラゴン(テクモ)	6

※有効投票数……236
※チャリオットはワンダー3にも含まれています。

1台しか出ていなかったストIIがやはり大人気。新製品ではワンダー3が3つのゲームどれも面白かった。また、コナミのシンプソンズが衝撃的だった(見れば納得!)。-ぜんじ

戦うぜんじ



な〜んか、このレバーがさあ、斜めに入っちゃってさあ〜。

謎の物体



「このボール型筐体いくらですか?」
「さ〜あ、よくわかりませんねえ」



地元の熱心なファンSATさんとご対面のぜんじとじーぶー。

㋘屋ブースでなごめ!



ビデオを見つめる真険な目。心の中に熱い闘志を燃やして、「俺はやるんだ、負けないぞ」。その心意気が明日のスーパーゲーマーに…。



「おーい、ダル公、もうつかれたよー」
ヨガ「おぬし、まだまだ甘いのう。ヨガの道はきびしいのじゃ」



"熱血ボランティア宣言"のお2人。アンケート回収を手伝ってくれてありがとう(でもなんかラリッてるみたいだな)。



はまきた原人さんから愛情あふれるお花が…ああっ、涙が止まらないよー。



背中にただようゲーマー魂が君には見えるか!
「ガッツが大切」と加藤さん。

ウワサのポーカーフェイス野郎



何が起ころうが、俺の知ったこっちゃないね。俺ぐらいになれば何でも見えてくるよ、とずるずる。

お姉さ〜ん こっち向いてよ!!



私たちこんなことしてるけど、ホントは頭がいいのよ!!かわいいだけじゃないんだから。

ゲームセンターのみなさま

お願いします!!

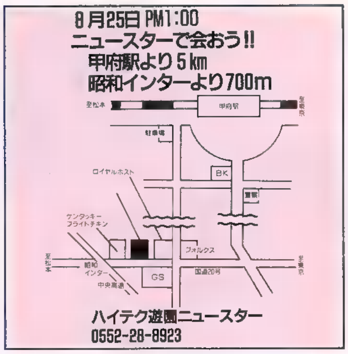
㋘屋宅配便はゲームセンターのみなさまから連絡が入りしだい、ただちに発車するシステムになっております。お気軽に連絡ください。

☎03(3293)9321

担当萩原まで

8月号で投票してもらった走る㋘屋の愛称がついに決定。

その名は… ㋘屋宅配便だ!!



㋘屋宅配便お出かけマップ



ハイスコア掲載店でもあるこのお店で㋘屋宅配便を見てみようじゃあーりませんか!!

8月25日(日) ニュースターに出没だ!!

名称が決まっての記念すべき第一回目の出張先は、甲府の「ニュースター」となった。

ゲーメスト読者サービス部&㋘屋 真夏のビデオ編



ゲーメストビデオ ファイナルファイト 絶賛発売中!!

ヘイ!!ブラザー、俺はもう見たぜ!!

人間技じゃない、神のみぞ知るプレイだ!というウワサの飛びかっている、このファイナルファイトビデオ、君はもう見てくれたかな。この上なく気分のいい60分間を約束するから、買ってよ、天才君。見てよ、秀才君。

■ファイナルファイト（GV-1）※
●60分／7800円
※一般のレコード店では販売しませんので、お買い求めはサービス部か㋘屋で!!



ひとりだけの楽しみ

ったAM0:00。まだ眠くはな
いるが、心はまだ戦いを求
読むのももうあきた。ふと、
をやると、緑色のインジケ
でいる。俺はお気に入りの

■TVゲームの歴史〈カプコン編〉VOL.2（V-56）※
●30分／3800円



伝説はここから始まった ワルキューレの伝説 ビデオ発売!!

甘い夢、きびしい戦い、そして何よりも愛を感じさせてくれたゲーム、ワルキューレの伝説。どんなときにもプレイヤーの心にはワルキューレがいてくれた。

3分割画面を駆使した究極の編集により、豊かな表情がそのまま楽しめる。絶対、ひとり占めにしたい世界だ♡

■ワルキューレの伝説（V-55）※
●40分／4000円 予約受付中

8月21日を待て!!

何くわぬ顔で究極プレイ! 苦労知らずのストⅡマスター

あまりにも熱いゲーム、果てしなく奥の深いゲーム、そう、ストリートファイターⅡがビデオになっていたことを君は知っていたか?真夏の夜、クーラーをガンガンきかせてストⅡビデオを観賞、これ以上の楽しみは存在するのだろうか。完全無欠の攻略ビデオ、ストⅡなくしてこの夏はこせまい!!

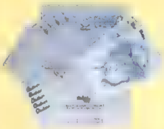


■ストリートファイターⅡ（V-53）※
●60分／5800円

オリジナルグッズ



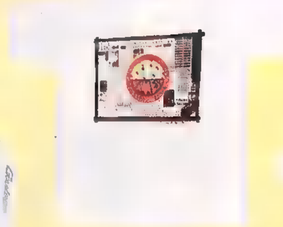
■オリジナルテレカケース（G－1）
●1000円　送料2冊まで250円
3冊以上360円



■冨士弘のワルキューレ レターセット（F－1）
●600円
送料2セットまで250円
3セット以上360円



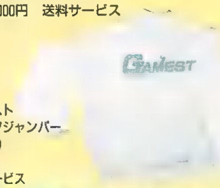
■ゲーメストバインダー（B－1）
●800円　送料1冊360円
2～4冊730円、
5冊以上880円



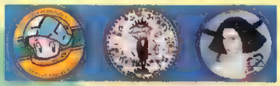
■ゲーメストNEW
オリジナルTシャツ（W－5）
●1[illegible]2000円　送料サービス



■ゲーメスト
オリジナルトレーナー
（W－1）
●1[illegible]3900円
送料600円



■ゲーメスト
スタッフジャンパー
（G－2）
●5000円
送料サービス



■オリジナルバッジセット（B－2）
●500円　送料4セットまで250円
5セット以上360円

下敷き



■ストライダー飛竜（C－1）



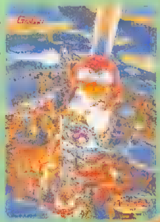
■パロディウスだ！摩天楼の危機編（P－2）



■冨士弘のワルキューレ（F－3）



■ファイナルファイト（C－3）



■パロディウスだ！燃ゆる帝都編（P－1）

●下敷きの価格は
すべて250円
送料1枚120円、
2枚以上250円

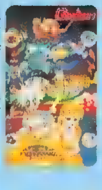
テレカ



■ファイナルファイト（C－4）



■ストライダー飛竜（C－2）



■パロディウスだ！オールスターズ（P－3）



■麻雀バトルスクランブル（VS－1）



■パロディウスだ！モアイ戦艦（P－4）



■冨士弘のワルキューレテレカ3枚セット（F－2）
●3500円



■雑君保プ（ZT－1）

☆テレホンカードの価格はすべて
1000円（F－2を除く）
送料サービス

人ごみをかきわけ、僕らは夜の街に消えた

最後の怪物"ナイトストライカー"ビデオ発売!!

8月21日発売
予約受付中!!



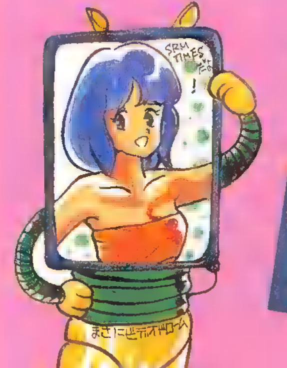
■ナイトストライカー（V－54）※
●80分／7000円　予約受付中

幻、といわれたオールパシフィストへの道。僕はゴールをついに見ることができなかった。しかし、あの日のことは忘れない。僕の身体は夜の街を駆け抜けるためにあったのだ。もう一度、闇につつまれて、夢をかなえたい。全日本ナイス党による考えぬかれたプレイは君をまた静かな街へ向かわせる。

真夏の夜の

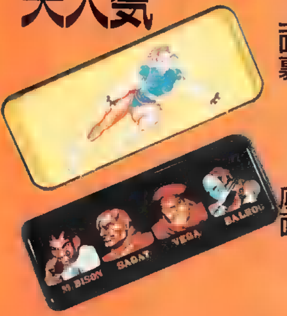
ゲーセンも閉ま
り。身体は疲れて
めている。小説を
ビデオデッキに目
ーターが俺を呼ん
カセットを……。





祝ストII全国大会開催記念大放出セール

ストIIグッズ大人気



上面
裏

底面



■ストIIレポートパッド（C－5）
●300円　送料1冊250円　2冊以上360円



■ストII下敷き（C－6）
●250円　送料1枚120円
2枚以上250円



上面

←↑の3点をまとめてお買いもとめの場合、セットでご注文ください（下記参照）。ストIIノートがついてきます。

■ストIIカンペン（C－7）
●600円　送料1個250円
2個以上360円



■春麗テレカ（C－8）
●1000円　送料サービス

送料のお知らせ

たくさんの商品を買った時にはその中から一番高い物の送料分を送ってね。
（例）テレホンカード……サービス
下敷き2枚…………250円
バインダー2冊……730円
上記を一括注文の時、送料は730円です。

■ストIIステイショナリーセット（SC－1）（レポートパッド・下敷き・カンペン）
●1100円　送料1セット360円　2セット以上500円

ちゃら子のVIDEO&CD月間TOP10



ビデオ&CDTOP10のお時間です。毎月ワンパターンなイントロでやんなっちゃうわ。でも順位はワンパターンじゃないぞー。

大人気、ストリートファイターII

異常な盛り上がりを見せているストリートファイターII。2位とダブルスコアで堂々1位です。入荷してもすぐ売り切れというすごい人気だよ。新譜もがんばってるのだけどストIIに押され気味だね。

ビデオは再びグラディウスIIIが返り咲きです。すっかり定番のパロディウスだ!とのコンビだけど今でも人気があってすごい。

そうそう、5位にストリートファイターが入ってるね。IIの人気のせいだろうけど私はIも好きだからうれしいなぁ。

ぜひ見て聴いて!今月のおススメ

CD編

ルナーク/ガンフロンティア

ルナークのメインテーマが超泣かせるのよね。せつなげでいいです。ガンフロンティアも聴いてほしい。

ビデオ編

パワードリフト

プレイヤーのテクニックもすごいし曲もいい、私はエミリーよりルーシーのほうが好みだな。

では、また来月!

ビデオTOP10



■グラディウスIII(V-48)※ 56Pts ㋖ ●70分/6500円

1位



■TVゲームの歴史〈ナムコ編〉VOL・2(V-51)※ 56Pts ㋚ ●30分/3800円

1位



■パロディウスだ!(V-47)※ 44Pts ㋖ ●50分/4000円

3位



■TVゲームの歴史〈ナムコ編〉VOL・1(V-50)※ 44Pts ㋚ ●30分/3800円

3位



■ストリートファイター(V-7) 25Pts ●20分/3378円

5位

㋐=アルファ・㋖=キング・㋚=サイトロン・㋪=ビクター・㋭=ポリスター

⑥	V-46	マージャンギャルズグラフィティ VOL.5	24Pts	㋚	3000円
⑥	V-33	マージャンギャルズグラフィティ VOL.2	24Pts	㋚	2884円
⑧	V-30	マージャンギャルズグラフィティ VOL.1	20Pts	㋚	2884円
⑨	V-41	美少女ソフトオリジナルカタログ VOL.1	17Pts	㋭	3800円
⑨	V-9	グラディウスII	17Pts	㋚	3378円

CDTOP10



ストリートファイターII(2枚組)
●3500円 142Pts.

1位



ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.4「ドラゴンセイバー」2枚組
●3500円 62Pts.

2位



ナムコビデオゲームグラフィティVOL.7
●2800円 62Pts.

2位



コナミゲーム・ミュージックコレクションVOL.3
●2800円 49Pts.

4位



ASOII
●1500円 42Pts.

5位

⑥	01017	ダライアスII(2枚組)	33Pts	㋚	3200円
⑦	01129	ルナーク/ガンフロンティア	25Pts	㋚	1500円
⑦	01131	雷牙	25Pts	㋚	1500円
⑨	01060	ナムコゲームサウンドエクスプレス VOL.1「ワルキューレの伝説」	24Pts	㋪	1400円
⑩	01084	タイトーゲームミュージック VOL.2「ダライアス」	21Pts	㋐	2627円

●CD送料のお知らせ ●1枚 [illegible] ●2〜3枚 350円 ●4枚以上400円

おススメビデオ←&おススメCD↓



■はじめまして(V-37)※ ●30分/5800円



■美少女ソフトオリジナルカタログVOL・2(V-49)※ ●38分/3800円



■SETAスペシャル(V-31)※ ●29分/3914円



■沙羅曼蛇(V-4) ●[illegible]分/3378円



■ナムコギャルズアイランド(V-41)※ ●30分/3800円



■カプコンゲームシンドローム(V-27) ●90分/9476円



■麻雀バトルスクランブル(V-44)※ ●45分/8800円



■TVゲームの歴史〈カプコン編〉VOL・1(V-52)※ ●30分/3800円



■源平討魔伝(V-15) ●30分/3667円



■TVゲームの歴史〈タイトー編〉VOL・1・2(V-43・44)※ ●各30分/各3800円



■マージャンギャルズグラフィティVOL・3・4(V-36・39)※ ●各30分/各2884円

☆ビデオはすべて送料サービスです
☆※はVHSのみ

01019	R-TYPE II	2500円	01112	マージャン・サウンド・グラフィティ	2500円	01134	新大陸/ZUNTATA	2500円
01076	パロディウスだ!	2800円	01114	みつめていいよ第2号	2800円	01135	ダブルドラゴン3・ザ・コンバットライブス	1500円
01077	こなみ・すぺしゃるみゅーじっく千両箱 平成三年版(3枚組)	6800円	01002	ギャラクシーフォース	2627円	01136	ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレス VOL.5「ローリングサンダーII」	1500円
01026	S.S.T.バンドライブ	2500円	01075	ミュージック・フロム SUPER 魂斗羅&A-JAX	3000円	01061	ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレス VOL.2「バーニングフォース」	1500円
01054	ZUNTATA LIVE	2500円	01074	サンダークロス/コナミ矩形波倶楽部	2843円	01124	コラムス/コラムスII	1500円
01063	ビデオゲームグラフィティ	3008円	01021	ファイナルファイト(2枚組)	3500円	01126	サイトロン・ゲームミュージック年鑑1990	4500円
01064	ビデオゲームグラフィティ VOL.2~6	各2812円	01013	ストライダー飛竜	2627円	01001	ニンジャウォーリアーズ	2627円
01104	みつめていいよ創刊号	2884円	01038	エリア88	1500円	01057	ダークシール	1500円
01107	みつめていいよ増刊号(3枚組)	5000円	01063	グラディウスIII	3000円	01128	Formula(2枚組)	3200円
01111	矩形波倶楽部	3000円	01133	出たな!ツインビー	2800円	01137	THAT'S ATARI MUSIC	2500円

ゲーメスト読者サービス部[illegible]申し込み方法
●ご希望の商品番号・[illegible]名・数などを別紙の払込通知票の裏面にはっきりご記入の上、お申し込みください。

●返品について:お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
●価格は税込みです。
●ビデオ・LDはすべてHiFiステレオ・カラーです。

●ご注文から発送まで10日間ほどかかりますのでご了承ください。
●[illegible]品によりお届けするのが1カ月以上かかる場合があります。

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

通　信　欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			合計金額	円	

ビデオご注文の場合、「β」ご希望の方のみ明示して下さい。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	東京 5 98420
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名	株式会社 新声社 読者サービス部
料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	（郵便番号）〔お忘れなく〕 （おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください。〕 （おところ）〔フリガナ〕 （お電話）〔 — — 〕
備考	
受付局日附印	

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。 （郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

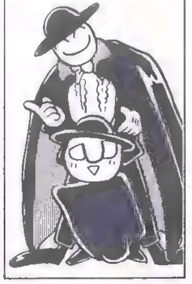
払込票

口座番号	東京 5 98420
加入者名	株式会社 新声社 読者サービス部
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円
払込人住所氏名	
備考	
受付局日附印	

ゲ屋 瓦版（かわらばん）

第7号

編集人：古葉美一
ゲ屋瓦版
1991年(平成3年)
8月1日(木)



フーテンの寅さん ゲ屋に来店!!



ゲーマント登場!! SNKフェアは大成功っス



6月の8日から16日の期間、ゲ屋にてSNKフェアが開催されたのは日本人ならだれでも知ってるよね。もうSNKといやあ「怒」を狂ったようにやり込んだあのころがなつかしいよね！最近はといえば、ASOⅡっスからね。ウン。

それでは、イベントのもようをお伝えするっス！

8日(土)
ビンゴゲーム大会

ビンゴのルールは知ってるよね。じゃ省くね。

フツーと違うのは、チェックするポイントが数字じゃなくってSNKのゲーム名だってこと。25マスに好きなゲーム名を書き入れて、クジを引いてスペースを埋めていくって寸法さ。

(僕はこの日は熱出してうなってたんでよく知らない…なんて言えないなあ、テヘ)

さて、優勝者は名古屋にお住まいの会員No.1407の江口淳也君です。賞品はASOⅡの攻略ビデオとメモリーカード、その他もろもろです。江口君おめでとう！

16日(日)
ゲーマント出現す

SNKフェア最大のイベントの日がこの日。超混雑のゲ屋に忍びよる黒い影。その名もゲーマント！

このゲーマント、登場するなりいきなり中指立てたりと、なかなかの傾きぶり。

さて、まずは沈没船ゲーム。ボード上に戦艦を配置してゲーマント軍と戦うゲームです。

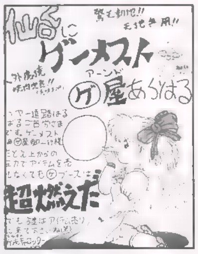
この戦いは参加者連合軍の勝利に終わり、参加者のほとんどが次のゲームに進みました。

次なるゲームは、ビデオでポン。内容はゲーマントが時間内に反復横とびを30回以上できるか当てたり、ロシアンルーレットでだれが負けるか当てたりといったものでした。

1回目の優勝者は、千葉にお住まいの会員No.1324の梶田昌裕君。2回目は、東京都にお住まいの肱岡純司君です。

優勝賞品はなんとネオ・ジオです！むっひょー！おいらも欲しか――っ!!

鬼がわら通信（仙台編）





どっひょ――。仙台のショーでは物販禁止されてしまって、グッズを販売できなかったのでありんす。ああ悲しや悲しや。

8月のイベント

8月いっぱい
夏休み特別企画
ミッキーゲーム券プレゼント!!

この夏休み（8/1～8/31）に、地方（東京・千葉・埼玉・神奈川以外の県）からご来店のお客さんに、ゲームコーナーミッキーのゲーム券を差し上げます。遠いほど高額券がもらえます。

10日(土)～18日(日)
タイトーフェア開催

…ナムコ・SNKときたら、次はやはりタイトーですね。夏休みの中だるみだってタイトーフェアでグッと引き締まる。この期間、タイトー関係の商品をお買い上げの方には、恒例のスピードクジが待ってます。豪華な賞品を当てよう。18日(日)にはクイズ大会も行いますので、ふるって参加してくださいね。

20日(火)～25日(日)
“ナイトストライカー”・“ヴルキューレの伝説”ビデオ化記念セール

ナイストとワル伝のビデオ発売を記念して、両ゲームの原画の展示とビデオの上映を行います。さらに、24日(土)はナイスト、25日(日)はワル伝のビデオプレイヤーがゲームの解説をしてくれるよ！

30日(金)・31日(土)・9月1日(日)
“クイズ宿題を忘れました”クイズ

ふっふっふっ。このころはもう夏休みの宿題の残りに追われてヒイヒイいってるころですね？そんなときはゲ屋へ現実逃避。この3日間、ゲ屋で何かお買い上げの方に店員からクイズを出します。正解すると、ランクによりいろんな賞品がもらえます。お楽しみに!!

今月の新作情報

CD
- 7月21日
  - 765MEGAMIX（2000円）
- 8月21日
  - 1500シリーズ
  - サンダーゾーン
  - コットン
  - ストライクファイター

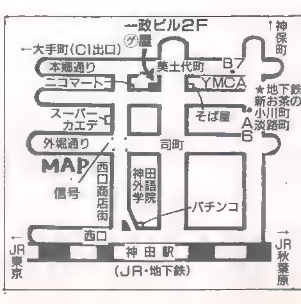
ビデオ
- 8月21日
  - ワルキューレの伝説（4000円）
  - ナイトストライカー（7000円）

天下一ゲーマーの店
ゲ屋
Super Gamer's Market MARU-GE-YA

☎03-3293-9325
★通販のお問い合わせは☎03-3293-9321 読者サービス部へ

営業時間
12:00～19:00
月曜定休

〒101 東京都千代田区内神田1-15-12
一政ビル2F









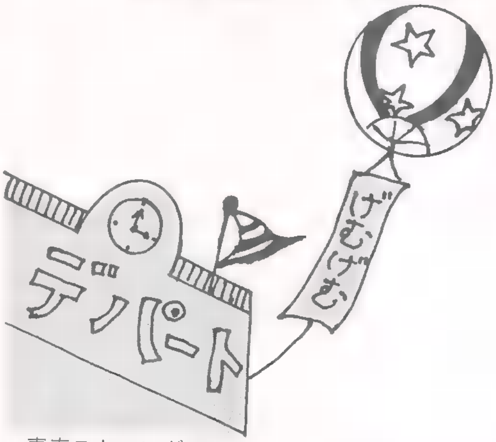
ファイナルファイト
60分・VHS
(7800円)

こいつもよろしく！

大阪名物「基板まつり」開催中!!

安い！安いでっせー!!

げむげむは商品先送り、
代金後払いです。
在庫は日々変動します。
お電話で確認して下さい。



アレスの翼	6,000
アルカノイド	5,000
いっき	5,000
ウイッツ	5,000
エグゼドエグゼス	5,000
カベール(P付)	25,000
空手道	4,000
キューブリック	10,000
強行突破	5,000
クラックス	8,000
クオース	10,000
サイコニックオスカー	10,000
サイドアーム	5,000
サイドポケット	5,000
青春スキャンダル	8,000
スペランカII	5,000
スラップファイト	7,000
黄金の城	8,000
XXミッション	7,000
タイガーヘリ	6,000
チェルノブ	10,000
テレクレスタ	5,000
トップシークレット	10,000
ドカベン	10,000
ダブルドラゴン	15,000
時の戦士	5,000
トリオザパンチ	20,000
ピストル大名の冒険	40,000
ブロックアウト	5,000
フラックアタック	8,000
ヘビーユニット	9,000
ファイティングホーク	18,000
メインスタジアム	20,000
USクラシック(P付)	15,000
妖魔忍法帖	8,000
妖獣伝	5,000
ラッシュアンドクラッシュ	10,000
リングの王者	30,000
霊界導士	4,000
ロボレス2001	5,000
ワールドウォーズ	5,000
ワードナーの森	5,000
ワールドカップ	4,000

この他に4,000円、3,000円、2,000円の基板もあります。パーツもあります。おハガキで価格表、会員証を請求して下さい。返信用切手は不要です。

〈3,500円シリーズ〉

- エキサイティングアワー
- エキサイティングサッカー
- 草野球
- 小林寺への道
- 戦場の狼
- チャンピオンベースボール
- ティードオフ
- 10ヤードファイト
- バルバルークの伝説
- 四川省
- ビジランテ
- フリップル
- ピット＆ラン
- ファイナライザー
- ファイヤートラップ

お買いあげ金額10%分のクーポン券(金券)を差し上げます。
次回の購入時に割引券として利用できます。
※ただし、お買いあげ金額3万円以上の方に限らせていただきます。

アメリカ版メガドライブ「GENESIS(ジェネシス)」大好評販売中！ご注文をお待ちしています。
ただし、会員の方に限ります。
ハガキでご請求下さい。会員証と在庫表をお送りします。

海外版ゲーム機・ソフトの情報をお教えします。
ご希望の方はおハガキでご請求下さい。



プレゼント



マンガを使ったやさしい技術マニュアルを無料で差し上げます。
①ハーネス編②サウンド編③ナムコシステムI・IIのサービススイッチ
④特殊パネル(数量に限りがあります。 先着順にお送りします)
ご希望の方は①～④のいずれかの番号と住所・氏名・年齢・電話番号を書いてハガキでお申し込み下さい。

幻夢幻夢
(げむげむ)

株式会社 ケイアンドユウ
フリーダイヤル(料金無料)
0120-107855
TEL 06(783)7855
〒577 東大阪市高井田本通5丁目2番

★ 御注文方法 ★

まず、お電話下さい。(在庫と価格を確認して下さい。)
合計金額 10万円 以下の場合。
先に商品をお送りします。(1万円以上の場合、送料は幻夢幻夢が負担します。)
(1万円以下の場合は、お客様負担になります。)
次のお支払い方法から選んで下さい。
①三日以内に、商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②三日以内に、現金書留で幻夢幻夢まで送って下さい。
③三日以内に、銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。
合計金額 10万円 以上の場合
①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します。(送料幻夢幻夢負担)
②ヤマト宅急便代引でお送りします。商品配達時に配達員にお支払い下さい。

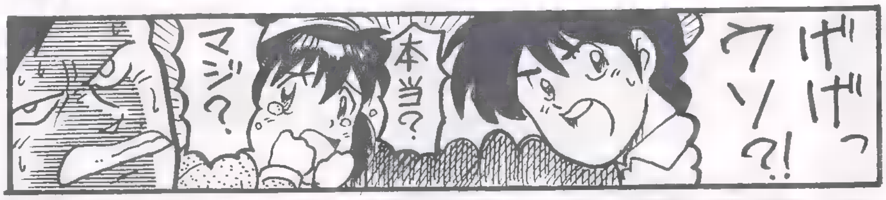
カードでのお支払いもOKです。
VISA・JCB・DSPのみ　詳しくは、お電話で

銀行振込先
東洋信用金庫　森ノ宮支店
普通　095883
ゲムゲム

第4回 懸賞論文

テーマはこれだ!!

「僕たちの遊び場があぶない!?」



僕たちはどこで遊べばいいの？

アイランドのこだわり派にのっているYATCH君の「そこまでやるか」（53ページ）はもう読んでくれたかな。

YATCH君もいっているように現在のゲームセンターは、アダルトっぽくトレンディーな店に変わってきているように感じるが、君たちはどう思っているんだろうか。

あるメーカーの直営店は、年間のリニューアル（改装）店の目標が全国で80店舗といわれており、そのほとんどが明るくカップルで来てもらえる店になるそうなんだ。

今まで君たちが行っていたお店も入っているかも知れないね。

また、違う問題なのかも知れないが、大分の駅前にたった1軒しかなかったゲーセンが、昨年、なくなってしまったという。いい売り上げをしていたと聞いてはいたのだが。

また、"ゲームセンター"という呼び名をやめて、新しい名前を考えてみようと提案される経営者の意見も出てきているんだ。

特に大手メーカー直営店では「アミューズメント○○○」という呼び名を使い、今までのゲームセンターとはまるっきり違う、大人向きの遊び場であることを打ち出そうとしているよね。

今までのゲームセンターは10歳の君も、15歳の君も、20歳になっても行けて、ひとつのゲームについて語り合ったり、競い合ったり、笑い合え、楽しめる…そんなスペースなんだよね。

今、10歳や15歳は入っちゃいけないよとかいわれたら…どうする？

ゲーメストとしてはこんな状況を、ユーザーであり、プレイヤーである君たちの目から見て、どう感じるのか、どう思うのか、そして自分だったらこうしたい…という意見を誌上でたたかわせてみたいと思うのだが、どうだろうか？

自分たちの遊び場に対する意見をきっちりと出してみよう。

体験などもふまえた活発な意見を待っている！

■募集要項は次の通り。みんなの意見、待ってるぞ。

応募資格

年齢、職業、性別不問、プレイヤー・オペレーター・店員・メーカー社員・業界関係者の参加も歓迎します。

応募規定

400字詰め原稿用紙10枚以内、未発表のものに限る。住所、氏名、年齢、電話番号、職業を明記してください。

応募先

〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
㈱新声社内「ゲーメスト」ゲーム懸賞論文係〈担当／高橋己代子〉
〒530 大阪市北区兎我野町9-23 聚楽ビル503
㈱コインジャーナル内「コインジャーナル」ゲーム懸賞論文係〈担当／佐藤 匡〉

■「ゲーメスト」「コインジャーナル」どちらへのご応募でも構いません。

賞金(品)

最優秀賞……5万円（1名）
1席………3万円（2名）
2席………2万円（2名）
3席………1万円（2名）
佳作………賞品（数名）
※参加賞もあります。

◇締め切り／9月30日（当日消印有効）
当選作品発表／ゲーメスト、コインジャーナル11月末発行号





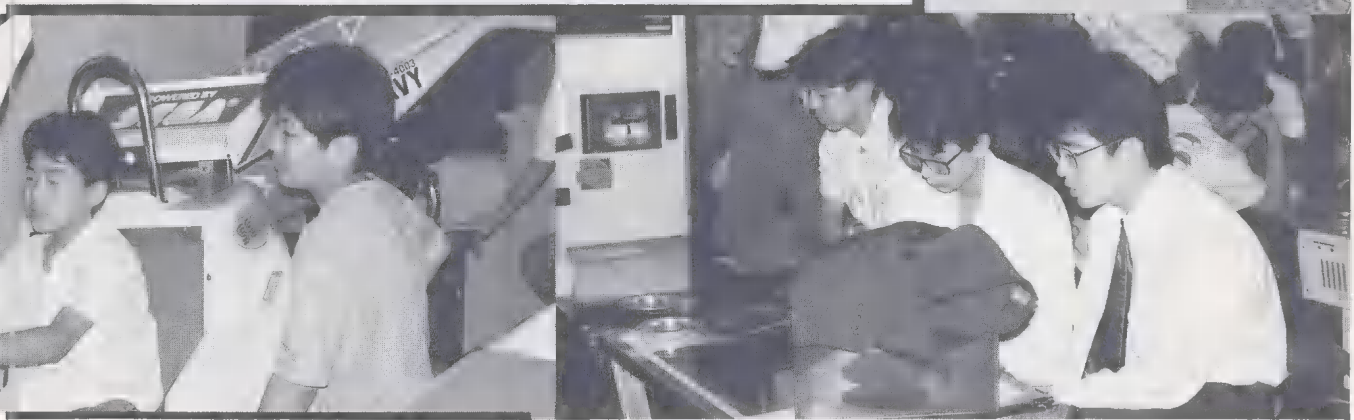




ミッキー

かしのゲームもあったりするのだ。

★このコーナーに写りたい人8月2日PM4時にミッキーへ集合。いるかが行くので声をかけてね。



今月のキャラコン入選者

今月は予想通り応募が多くって何人当選させるか頭を痛くしていたら、ミッキー社長の「あげちゃえば」の一言で今回特別に、ほぼ全員テレカプレゼントが決定したんだ！（本当〜っに今回は特別だよ）

そこで、この機会に夏休み特別企画として「ワンポイントキャラコンアドバイス」をやるよ。左ページの8人の応募作と以下の助言番号が対応しているので参考にしてね。

今回載らなかった人も次号に載せるので待っててね。

■インクが薄い（製図用ペンを使ってね）—②⑥

■■をていねいに—②③⑥

■うまい人は背景やコスチュームに工夫を—①④⑦⑧

—以上だね。それから全員に言えることだけど自分の描きやすい紙をハガキ大にカットして製図用（インク、ペン）で純黒に描き上げてくれれば当選率が高いぞ。

では続きは次回！

地下鉄神保町駅A5出口より出て左折、お菓子の柏水堂横を左折して直進すれば。



ゲームコーナー ミッキー
〒101 東京都千代田区
神田神保町1－16
☎03(3293)4852



「ミキ丸一家2周目」連載16回



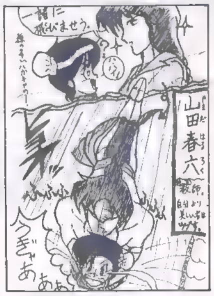
①大阪府―WATS君Ⓑ

●小物にも凝ってみて。



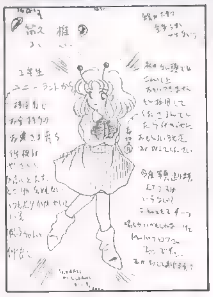
④石川県―ビビアン山下君Ⓑ

●背景も入れてみて。



⑦群馬県―夜叉鬼狼君Ⓑ

●前回より上品だぞ。



⑧[illegible]阜県―井成さんⒷ

●写真待ってるよ。



②北九州―悪之介君Ⓑ

●左の人と気が合ってる。



⑤熊本県―しま田★イ助君Ⓑ

●右の人と気が合ってる。



③東京都―アムルの[illegible]君Ⓑ

●今度は意外なキャラを…。



⑥東京都―赤城久留美さんⒷ

●全体的にていねいにね。



今月の課題

思いっきり変な体育祭の競技をおねがいね。イラストを入れてわかりやすく描いてくれれば、そのまま載せるので黒スミで描いてね。うーん当確率が高そうだなあ(努力！)。

タマのミキ丸一キャラクターコンテスト

楽しいミキ丸一[illegible]に君の作ったキャラクターを登場させてみないか？[illegible]題が違うのでよく読んで応募してね。

[illegible]　住所、氏名、年齢をかいて右頁のミッキー住所へ送ること。内容は以下の通り。

①キャラクターの姿（できれば全身）
②名前と性格、ミキ丸との[illegible]
③ミッキーへのご意見、ご感想、ご[illegible]
（ミッキーを知らない人はゲームの感想）

発表　面白いキャラクターは[illegible]に登場させます。また、[illegible]してくれた人の中から数名に下記グッズいずれかプレゼント。[illegible]（ⒶかⒷ）を書いてね。

[illegible]　毎月20日、今月は8月20日
Ⓐはミキ丸キーホルダー
Ⓑは㊙ゲームテレカ

テレカは毎月内容が変わるよ。

めざせハイスコア!!

個人申請には連絡時間帯(店がベスト)を記入してください。確認をとらせていただく場合があります。点効率などきちんと覚えておいてほしいものです(写真同封はうれしい[illegible])。

弘前ハイローザスペースランド ☆=16

青森県弘前市土手町15 ☎(0172)36-6584

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーバレー'91(男)	116,650	修羅取"松本まりな"たけし	ALL COOP開店記念
2	スーパーバレー'91(女)	116,560	修羅取"木田彩水"たけし	ALL でもゴムは売ってないよ
3	サンダーゾーン	6,774	皮永酢鯨"星野ひかる"DCH	ALL 2P使用 パイプ有り うそ
4	スティールガンナー(1P)	579,070	OTL-"桜樹ルイ"Y.Y改めYRC	ALL ダッチも売ってる?
5	アウトラン	4′43″75	E'S"田中ローザ"MOU©	Eコース フィリピンダンサー有り?
6	アウトラン	4′45″46	E'S"あいだもも"管理人©	Bコース 1コケ 今月充電
7	バーニングファイト	73,500	皮永酢鯨"鮎川真理"DCM	3面 来月自家発電
8	コラムスII	スコア募集中	相沢優花 小沢奈美 地球丸花子 美穂由紀	今月は手抜き
9	R-タイプII	スコア募集中	藤本聖名子 林かづき 松坂季実子 森永千里	来月は足で抜く
10	ガンフォース	2,199,300	スカトラー"樹まり子"つちや	ALL 来月BR 変態パワー復活!

プレイシティキャロット八戸店 ☆=3

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンフォース	912,401	めしや	6面
2	クイズ三国志	1,148,200	めしや(妖)	そんけん
3	コットン	831,570	UWF	1周ALL
4	チャイナタウン	346,600	のふお	L-58
5	ウルトラマン	763,460	水嶋 吉光	ALL
6	ストリートファイターII(春麗)(ダルシム)	1,339,000 1,197,000	めしや A・M	ALL P×21 ALL
7	ストリートファイターII(リュウ)(E・本田)	1,113,900 1,112,000	みずしまぁー じむいんさん	ALL P×17 ALL
8	ストリートファイターII(ブランカ)(ケン)	1,108,600 1,082,100	どどめ色の服を着た人 みずしまぁー	ALL ALL
9	ストリートファイターII(ザンギエフ)(ガイル)	1,035,800 937,400	じむいんさん すでに化石のガイル	ALL ALL
10	[illegible]牙	1,956,190	じむいんさんウフッ♡ お姉さんが待ってます	ALL 残×7 ノーミス

ゲームコーナーロム ☆=2

宮城県仙台市太白区向山2-2-17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンフォース(1P)	2,071,600	HULOT	ノーマル ALL
2	E.D.F.(1P)	2,136,500	HULOT	ノーマル ALL
3	スカイスマッシャー(1P)	2,472,530	HULOT	ノーマル 3-2
4	出たな!!ツインビー(1P)	2,437,450	あふそ	ノーマル 2-3
5	ガンフロンティア(1P)	1,118,360	HULOT	ノーマル ALL 残5
6	ガンフロンティア(1P)	1,033,000	LEFT	ノーマル ALL 残1
7	ストリートファイターII(1P)	1,331,300	TROPICAL-CAT	ノーマル ALL CHUNLI
8	ストリートファイターII(1P)	1,262,100	TROPICAL-CAT	ノーマル ALL E・HONDA
9	ストリートファイターII(1P)	1,199,100	H.A	ノーマル ALL RYU
10	ストリートファイターII(1P)	1,009,700	Y.S.	ノーマル P×12 ALL RYU

ゲームランドキンコンカン ☆=6

宮城県仙台市若林区土樋45-3 [illegible](022)268-9498

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンフォース	2,678,200	あふそ(ぺ)	ALL 残1
2	クイズ三国志	7,624,900	次はカンスト 元祖おにぎりくん(何)	ALL 89.3% 劉備使用
3	ブラックハート	1,084,300	やら	2-2
4	コットン	1,028,410	あふそ(ぺ)	ALL SB5 ノーミス
5	ランパート	75,391	CRUSHER-MEW(み)	[illegible]戦 昇進
6	出たな!!ツインビー	3,496,250	あふそ(ぺ)	2-4
7	スティールガンナー	541,140	MDC-らっきょー!	ALL 78.1%
[illegible]	ストリートファイターII	1,320,700	H.A	ALL リュウ
9	ストリートファイターII	1,349,200	あふそ(ぺ)	ALL 春麗
10	ストリートファイターII	1,098,100	YDL	ALL ザンギエフ

プレイランドアタック

宮城県仙台市宮城野区萩野町4-5-41 [illegible](022)235-8794

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(リュウ)	1,254,600	伏竜	1コインALL
2	ストリートファイターII(ケン)	1,164,100	ハゲ松	1コインALL
3	ストリートファイターII(ガイル)	1,265,600	ピラミッド野郎	1コインALL
4	ストリートファイターII(ブランカ)	1,116,800	セブンイレブン八木山神社店	1コインALL
5	ストリートファイターII(E・本田)	1,290,200	川越様	1コインALL
6	ストリートファイターII(ダルシム)	1,168,700	さとりだ!	1コインALL
7	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,217,500	ピラミッド野郎	1コインALL
8	ストリートファイターII(春麗)	1,273,800	Y U	1コインALL
9	ヴィマナ	1,787,050	鹿野泉	2周目 145%
10	スーパーバレー'91	113,920	K O	1コインALL

ゲームポイントフリーウェイ手稲店 ☆=3

北海道札幌市手稲区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)694-4129

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(ブランカ)	1,356,300	ガフタストンやすざわ	ノーマル 1コインALL
2	ストリートファイターII(E・本田)	1,279,900	ジムロンギくわな	ノーマル 1コインALL
3	ストリートファイターII(リュウ)	1,291,100	コンテンポロむつきりゅうりゅういち	ノーマル 1コインALL
4	ストリートファイターII(ケン)	1,245,900	むつき昇龍ケン!	ノーマル 1コインALL
5	ストリートファイターII(春麗)	1,236,600	福永 哲也の友達	ノーマル 1コインALL
6	ヴィマナ	11,700,400	エルポレナレフぶかP	ノーマル(連) エリア711%
7	ゴルフィンググレイツ	-5	ガッデムビッチA.S	ノーマル 1コインALL
[illegible]	ゆうゆのクイズでGO!GO!	371,180	あとら	ノーマル 1コインALL
9	STG	3,556,300	Hyg-西村きんた(本当は三影)	ノーマル 1コインALL
10	ウルトラマン	325,900	KCF-師匠の友達	ノーマル 1コインALL

(正)デパートファミリーランド ☆=6

北海道北見市二条西一丁目 ☎(0157)61-2668

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(春麗)	1,278,500	ダイアーガ	ALL
2	ストリートファイターII(ダルシム)	1,076,100	MoAi-AION-M.TAN	同上
3	ストリートファイターII(ザンギエフ)	907,000	ダイアーガ	同上
4	ストリートファイターII(リュウ)	1,139,700	AION-(た)の男	同上
5	ストリートファイターII(ケン)	1,004,500	HONDA	同上 (釧路)
6	ストリートファイターII(ブランカ)	1,095,200	UEDA	同上 (美幌)
7	ストリートファイターII(E・本田)	941,400	UEDA	同上 (美幌)
[illegible]	ストリートファイターII(ガイル)	983,900	FIZ	同上 (美幌)
9	ウィニングラン'91	2′58″199	AION-NS	F.L 58″483
10	ハットリス	999,999	EDR-すぎ	586 SET カンスト

NTK2店合同 ☆=17

北海道恵庭市本町113 [illegible](0123)33-2271

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,251,800	あっちゃんY.O	リュウ ALL
2	ストリートファイターII	1,147,100	JAF-EL-MYM	[illegible] ALL
3	ストリートファイターII	1,317,600	モンドコドン	E・本田 ALL
4	ストリートファイターII	1,015,900	もりと	ブランカ ALL
5	ストリートファイターII	1,293,800	もりと	ケン ALL
6	ストリートファイターII	1,146,400	EL-LSK	ガイル ALL
7	ストリートファイターII	866,100	もりと	ザンギエフ ALL
8	ストリートファイターII	1,247,400	SARGM-VIL	ダルシム ALL
9	出たな!!ツインビー	3,210,500	なんちゃって大黒	2-4
10	ブラックハート	515,400	JAF-EL-MYM	6面

ハイテクセガ青森&新町 ☆=5

青森県青森市新町1-8-10 [illegible](0177)34-3737

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,346,000	女のアソコにひた走る管理人を横目で見る	チュン・リー クリア あたたち
2	ストリートファイターII	1,340,500	飼主は死んでいるバターKEN	ケン クリア
3	ストリートファイターII	1,329,000	ILK'ATT©	リュウ クリア
4	ストリートファイターII	1,273,700	ひびき	ガイル クリア
5	ストリートファイターII	1,113,800	好物はハンバーグカレーライスバターKEN	ザンギエフ クリア
6	ストリートファイターII	1,117,800	ひびき	エドモンド本田 クリア
7	ファンタズム	4,761,600	管理人のライバルは10時30分にせPON	ノーマル クリア 実はにせあたたち
[illegible]	サンダーゾーン	6,972	管理人ゲームやめる発言原因はナニか!?(や	ノーマル クリア はりナニか!!)
9	ランパート	105,456	飼主はすごーくえっちー バターKEN	中級 クリア
10	ガンフォース	3,120,100	DGRS-T.U(た)	ノーマル クリア 待子でうふふ!!

プレイシティキャロット旭川店 ☆=14

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,315,700	ARIS	ブランカ 1コインオール
2	クイズ三国志	2,855,700	HOMO-BETON	93.3% 1コインオール
3	ガンフォース	2,238,700	MURDER-MACHINE-K	ノーマル 1コインオール
4	スーパーバレー'91	122,200	TAKASHI.I	男 1コインオール
5	ドラゴンセイバー	1,968,260	KDO／2-けとけと	1P 連 1コインオール
6	ドラゴンセイバー	2,533,720	KDO／2-けとけと&ADOL	2P合計 連 ノーミスオール
7	コットン	2,311,070	SHADOW-K.T	エキストラオール 連
8	ウイニングラン'91	2′58″988	くまのぶーさん	M.T
9	ウイニングラン'91	3′03″199	K.T ADOL	A.T
10	ファイナルファイト	4,039,720	SHADOW-K.T	ガイ 連 1コインオール

ゲームプラザヴィクトリア ☆=10

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813-6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(ブランカ)	1,435,500	あつし	ALL オール(パ) ドロー×3
2	ストリートファイターII(リュウ)	1,356,700	Mr-JUNKUN	ALL オール(パ)
3	ストリートファイターII(ケン)	1,303,000	NOT-のっち君	AL 12-6-2
4	ストリートファイターII(ガイル)	1,299,000	ALWAYS-AHO	ALL 14-5-2
5	ストリートファイターII(ダルシム)	1,275,000	あつし	ALL 14-5-2
6	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,140,700	ALWAYS-AHO	ALL 12-2-2
7	ヴィマナ(連)	10,000,000+α	SSG,あつし,BIN	8-3,6-6,6-6 で達成
8	アタックス(工場設定)	10,000	Hozaky-Y・F	ALL
9	出たな!!ツインビー(連)	3,097,650	あつし	2-4
10	ファイナルファイト(1P.ガイ)(連)	4,319,880	SEPLU-烈神	ALL 1ミス

札幌そごう内ナムコランド ☆=5

北海道札幌市中央区北5条西2-1[illegible]そごう内 [illegible](011)213-2565

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クラッチヒッター	TEAM.AVG.384	SGTα-西脇	3コイン、ALL 巨人使用
2	サンダーゾーン	6,985 6,782	杉Chan 杉Chan	ALL、左上使用 ALL、左下使用
3	サンダーゾーン	6,743 6,690	SGTα-魔龍君 杉Chan	ALL、右上使用 ALL、右下使用
4	スーパーバレー'91	119,700	SGTα-MASA君	1コイン、ALL 男子チーム
5	ウイニングラン'91	2′58″583	AVG-しらとりまい	6速MT
6	ロボコップ2	6,423,500	ぎょぴちゃん	1コイン、ALL 1機設定
7	スティールガンナー	542,510	SGTα-Mai	1コイン、ALL 1P側
8	雷牙	2,429,370	MOSOKO君	1コイン、ALL
9	バンクショット	120	まる子ちゃん	1コイン、ALL
10	マジックソード	7,766,753	T.K	1コイン、ALL

ファミリーランドピノキオ ☆=1

北海道札幌市北区北35条西10丁目 ☎(011)737-9215

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,262,600 1,223,300	なぞのY・F GOD	リュウ ALL ダルシム ALL
2	ストリートファイターII	1,198,500 1,185,100	SGTα-西脇君だよ なぞのY・F	春麗 ALL ケン ALL
3	ストリートファイターII	1,168,900 1,119,800	GOD なぞのY・F	ブランカ ALL ガイル ALL
4	ストリートファイターII	1,117,400 1,047,400	GOD なぞのY・F	E・本田 ALL ザンギエフALL
5	チェックポイント	18,606,670	"OOPS" "AOI"	
6	ガンフォース	2,200,000	思春期未満お断り1巻買ったか?>>朝希へ	ALL イージー
7	コットン	880,800	魔法使い山田 愛してるよ>>まろん	1コインALL
8	ギャルズパニック	437,600	あすらぁだ ハヤトってカックイイ	6-3
9	バンクショット	122	ますたぁど 楽しいねっとだよ★↓	ALL
10	スラップファイト	9,999,990	今古東西 NETは 0118221764	カンスト ヘルパー無し

ハイテクセガ桐生&太田合同集計 ☆=5

群馬県桐生市末広町5-19 ☎(0277)22-9484

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンフォース	2,759,700	バグかせぎのIrem	1コインALL 残機4イージー
2	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,320,900	元祖下剋上猿	ALL PX21
3	ストリートファイターII(リュウ)	1,306,800	FW-BEL-S.S	ALL PX21
4	ストリートファイターII(ダルシム)	1,124,700	香津美リキュール REM-OAC	ALL つめ×1 PX16
5	ストリートファイターII(春麗)	1,403,300	EX-S-T²	ALL PX22 DKO×6
6	ストリートファイターII(E・本田)	1,062,700	地獄の伝書鳩 オー、ジャパニーズ	ALL
7	ストリートファイターII(ケン)	1,196,700	NAL-3。	ALL 5×2 3×3のがし
8	クイズ三国志(劉備)	1,969,100	地獄の伝書鳩+α 曹操のタコ!!	おてつき5回設定 88.4%
9	ストリートファイターII(リュウ)	1,195,000	NAL-3。 WAO-仙人元気。	ALL
10	ラッドモビール	残43秒	ぶー太郎。	55秒スタート ワープ無しALL

ファミリーランドカーニバル ☆=2

福島県会津若松市中町3-53 ☎(0242)28-2227

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(ケン)	1,112,000	はしくん	1コインオール
2	ストリートファイターII(E・本田)	1,098,900	わたぶだよーん	1コインオール
3	ストリートファイターII(リュウ)	1,099,600	わたぶだよーん	1コインオール
4	ストリートファイターII(ブランカ)	1,252,500	へっへっへ わたぶ君 やったせいのせ	1コインオール
5	ストリートファイターII(春麗)	1,325,000	はしくん	1コインオール
6	ストリートファイターII(ダルシム)	1,018,800	はしくん	1コインオール
7	ストリートファイターII(ザンギエフ)	825,400	はしくん	1コインオール
8	ストリートファイターII(ガイル)	1,028,100	まちやる	1コインオール
9	出たな!!ツインビー	1,364,650	ズルタン	最終面
10	スーパーバレー'91	142,510	おくさん&ヒロブ& しんきっつぁん	1コインオール

プレイランドファンタジア&バレンシア

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ファミリーデパート内 ☎(0184)24-5278

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー(1P)	2,538,100	土だ!知彦	St2-2
2	雷牙(1P)	2,174,420	「S」GALAXY-いけだ!!	2周ALL
3	ASOII(1P)	2,968,900	CBX	2周ALL 1UP×2 残3
4	ボナンザブラザーズ(1P)	620,900	DDT	ALL
5	ストリートファイターII(ダルシム)	1,190,900	ヨガヨガロックでGOGO!	ALL アバカップ レイムうぁー
6	ストリートファイターII(ブランカ)	1,389,200	特諜局局長 コードネーム「MURA」	1コインALL 全部パーフェクト
7	ストリートファイターII(ガイル)	1,374,100	ダークナイト クリシュナ	1コインALL
8	ストリートファイターII(ケン)	1,373,000	ダークナイト クリシュナ	1コインALL 全部パーフェクト
9	ガンフォース(1P)	2,274,100	もうからない NORI(A)KEY'S	1コインALL
10	ヴィマナ	4,823,470	かたい!!Ⓕ	338%

ジャックアンドベティ ☆=10

群馬県太田市東本町18-13 ☎(0276)22-1136

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(ケン)	1,231,600	FW-S・S	ALL
2	ストリートファイターII(春麗)	1,370,100	魔がさしたREP-(略) REM	ALL オールパーフェクトドロー×
3	ストリートファイターII(ガイル)	1,358,500	元祖下剋上猿	ALL パーフェクト DKO×2
4	ストリートファイターII(リュウ)	1,229,200	FW-S・S	ALL
5	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,398,300	バトルコサック実は… NOP-OAC	オールパーフェクト DKO×2
6	ストリートファイターII(ダルシム)	1,170,600	REP-RO-BATE-REM	ALL P-17 つめ×1
7	ガンフォース	2,518,600	NOP-OAC	ALLタコミス
8	テキパキ	427,120	パキスタンSAL	Level102
9	クイズ三国志	2,398,800	おいちゃん	ALL 90%
10	ヴィマナ	7,964,750	メンテが悪すぎ	554%

ハイテクセガ高崎 ☆=88

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25-1972

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダーゾーン(連付き)	全面クリア	ハイテクセガ高崎 常連24名の皆様	ノーマル設定 ALL(1P)
2	ファンタズム(連なし)	10,153,100	ESSAY-GRF-ELM	ノーマル設定ALL BAD END
3	クラッチヒッター(ペナントモード)	AV880	上がれ血圧!!限界まで!!! ESSAY-ラーケン	ノーマル設定 2回コールド19-0
4	ストリートファイターII(春麗 連なし)	1,491,700	ESSAY-CSD-NEU (はとむね会 功浦木)	ノーマル設定オール ㊇DKO×18ツメ×1
5	ストリートファイターII(ダルシム連なし)	1,495,600	ESSAY-AGF-M森脇 センター試験控え玉男	ノーマル設定オール ㊇DKO×38ドロー×5
6	ストリートファイターII(E・本田、連付き)	1,468,800	ESSAY-CSD-JET	ノーマル設定P×21 6万おちツメ×5
7	ストリートファイターII(リュウ、連なし)	1,328,300	ESSAY-SOL	ノーマル設定、オール ㊇DKO×
8	ラフレーサー(1P)	2,504,500 (26周目3面)	ESSAY-AGF-M森脇 パドルを回せば俺も回る	ノーマル設定 1コイン新町店
9	ラインオブファイヤー(1P)	9,730,550	ESSAY㊙新命明 (10000000000)	ノーマル設定ALL パーフェクト×5
10	ダイナミックC.C	15HOLE	ESSAY-SOL	ノーマル設定 1コイン

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=14

山形県米沢市中央1-14-12セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(ノーマル)	1,268,900	ZAŌ-HIR	1コインALL ガイル
2	ストリートファイターII(ノーマル)	1,266,000	NOP-ZUN	1コインALL ケン
3	ストリートファイターII(ノーマル)	1,113,400	IKKYU	1コインALL ザンギエフ
4	ストリートファイターII(ノーマル)	1,282,100	TOM32	1コインALL ダルシム
5	ストリートファイターII(ノーマル)㊀連	1,388,400	ラッキィ水田	1コインALL 春麗
6	ストリートファイターII(ノーマル)連	1,443,400	ZAŌ-HIR	1コインALL ブランカ
7	ストリートファイターII(ノーマル)連	1,265,100	NOP-KGB	1コインALL 本田
8	ストリートファイターII(ノーマル)	1,299,900	まてうに	1コインALL リュウ
9	ヴィマナ(ノーマル)連	10,000,000+α	GION	8周目1面で達成 1コイン
10	クイズ三国志(ノーマル)	8,852,600	毎日こればっかあ	1コインALL 劉備 90.6%

プレイシティキャロット二荒店 ☆=7

栃木県宇都宮市二荒町9-4渋田ビル ☎(0286)34-0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(E・本田)	1,304,200	ひさびさの来店 めぐりやくん	ノーマル ALL
2	ストリートファイターII(リュウ)	1,182,100	イェーイ もうすコシで120万	ノーマル ALL
3	ストリートファイターII(ケン)	1,107,100	[illegible]マスターMRO	ノーマル ALL
4	ストリートファイターII(ガイル)	853,900	銀の[illegible]金術会 "SPT"	ノーマル ALL
5	ストリートファイターII(ブランカ)	829,400	銀の黄昏錬金術会 "SPT"	ノーマル ALL
6	ストリートファイターII(ダルシム)	935,300	全体的に 申請者がすくない!	ノーマル ALL
7	ガンフォース	3,368,800	ノーベルより出張 めぐりやくん	ノーマル ALL
8	サンダーゾーン	6,405	イェーイ兄チャン	ノーマル ALL
9	クイズ三国志	981,900	すでにカンストが 出てるんだって?	ノーマル ALL 玄徳使用
10	ゆうゆのクイズでGO!GO!	355,840	あとはガイルとザンギエフと[illegible]だ!	ノーマル ALL

モンテカルロ ☆=9

群馬県高崎市中[illegible]町11 ☎(0273)28-9919

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(リュウ)	1,304,600	CLT	連付、未使用 1コインALL
2	ストリートファイターII(E・本田)	1,323,100	弟	連付 1コインALL
3	ストリートファイターII(ケン)	1,302,600	CLT	連付 未使用 1コインALL
4	ストリートファイターII(春麗)	1,385,000	[illegible]に負けチャイナ ABN翔	連付 未使用 1コインALL
5	ウルトラマン	240,040	もんくがあるやつ面だしな	
6	サンダーゾーン(イーグル)	7,052	RO	連付 1コインオール
7	スティールガンナー	575,320	NDP㊕	1P82.1% 1コインALL
8	ローリングサンダー2	824,110	エッ0ッ0 会員No.3	1コインALL
9	コットン	1,883,870	ギドドンガス	2コイン 11ROUND
10	雷牙	2,120,980	MASTER MAKISAN	ノーミス ALL 残×6

COUGAR(鶴岡・新庄・米沢) ☆=2

山形県山形市飯田2-5-14 ☎(0236)41-6693

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(ケン)	1,310,800	えの㋗ 鶴岡店	1コインALL パーフェクト21
2	ストリートファイターII(ブランカ)	1,102,700	KGC-盛岡支部長-IHI-㋗ 鶴岡店	1コインALL
3	ストリートファイターII(E・本田)	1,107,400	OZA㊆ 鶴岡店	1コインALL パーフェクト12
4	ストリートファイターII(ザンギエフ)	902,600	OZA㊆ 鶴岡店	全キャラALL クリア記念スコア
5	ヴィマナ	4,046,160	えの㋗ 鶴岡店	3-6 AREA29.3%
6	スーパーパン	2,873,580	えの㋗ 鶴岡店	30面
7	ストリートファイターII(春麗)	1,234,200	春麗よりプレイズ 新庄店	1コインALL
8	ストリートファイターII(ダルシム)	1,165,100	爆炎の正服者 D.S 新庄店	1コインALL
9	スーパーバレー'91	118,320	クッシー 新庄店	1コインALL
10	ギャルズパニック	436,400	クッシー 新庄店	1コインALL

今市ゲームセンター ☆=3

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21-1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(春麗)	1,396,900	ORAPの® 宇都宮からの訪問者?	ALL PB×21 DX16 ツメ×1
2	ストリートファイターII(ガイル)	1,398,000	STEAL-CYR-YMC くそ燃え	ALL PB×22 DX5 ツメ×1
3	ストリートファイターII(ケン)	1,360,000	やっぱりモヤシダメ夫 STEAL-MYS	ALL PB×22 DX2 連なし
4	ストリートファイターII(ブランカ)	1,422,200	さすがすごい STEAL-CYR-MER	ALL PB×22 DX1
5	ストリートファイターII(E・本田)	1,323,500	今市の大統領 STEAL-CYR-MER	ALL PB×21 DX3
6	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,234,700	期待の新人ケラ STEAL-MARO	ALL PB×18 連なし
7	ストリートファイターII(リュウ)	1,288,400	鹿沼の新人Bws STEAL-BWS	ALL PB×20 DX2 連なし
8	ストリートファイターII(ダルシム)	1,186,800	やっぱりダメ夫 STEAL-YUK	ALL PB×19 DX1 連なし
9	出たな!!ツインビー	3,267,000	STEAL-CYR-MER 見たか?	連なし 2-4
10	ヴィマナ	10,000,000+α	STEAL-CYR-MER やったぜブイ	7-5 686%

プレイシティキャロット筑波学園店 ☆=21

茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(ケン)	1,315,900	イカ.S	ノーマル ALL
2	ストリートファイターII(春麗)	1,388,500	DSR-TTG-S.S	ノーマルALLオールパーフェクト
3	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,204,200	イカ.S	ノーマル ALL
4	ストリートファイターII(ガイル)	1,127,500	イカ.S	ノーマル ALL
5	ストリートファイターII(ダルシム)	1,234,200	イカ.S	ノーマル ALL
6	クイズ三国志	6,420,600	イカ.S	ノーマル ALL 劉備使用
7	ウルトラマン	350,640	みどりのおやぢ	ノーマル ALL
8	サンダーゾーン	7,055	イカ.S	ノーマル ALL イーグル使用
9	ガンフォース	2,410,100	イカ.S	ノーマル ALL
10	ラッドモビール	残12	L.D.S	ノーマル ALL ワープなし

ハイスコア通信—お店から—

○ハイテクセガ青森&新町(青森)
8月2日～8月7日ねぶた期間中遊びに来てね!!グラII、ギャラガ復活しました。

○弘前ハイローザスペースランド(青森)
弘前にはソープランドがないので当店の常連は大変不便しております。

○プレイランドスカイシアター(埼玉)
6月16日にエバセンの方々が来店♡…しかし常連が1人もいずにどーもすいませんでした!また来てください。

○荏原ゲームコーナー(東京)
えばせん常連紹介第2回JAG-H・Sの場合▼年齢19歳、性別たぶん男。JAG関係者の1人。いわずと知れたゲームマニア。2つの伝説を持つ。それはギャラリーも酸欠になったチェルノブ完全プレイ。そして一晩にして600万円もの大金を稼いだ男としても有名。しかし趣味は下着集め(USEDシミつき男もの)。そんな僕でもただ今青春-NG。

担当↓今度から短くしてね。

○キャッスル&YOU²(東京)
YOU&YOUのストIIとりあえず2台になりました。少しでも[illegible]和になれば幸いです。

○[illegible]ゲームプラザ(山梨)
8月12日、西銀にてストII対戦トーナメントを行います。

○チャレンジャー関大前(大阪)
テレカ第3弾は発売されています。通販もやってます。詳しくは62円切手同封で手紙を送ってください。

○サミーハウス(長崎)
雲仙・普賢岳の噴火のため営業時間が午前10時～午後9時となっています。来店の際はTelで確認を。一応営業はいたしております。

○イーストランドファミリーガーデン(岡山)
業界の本「ADATS BOOK」を発行します。内容は…業界の本とだけおしえときます。くわしくはハガキのみで。

書店（帖合）印

部数　冊

ゲーメスト

No.39　No.53
No.40　No.54
No.41　No.55
No.42　No.56
No.44　No.57
No.46　No.58
No.47　No.59
No.48　No.60
No.49　No.61
No.50
No.51
No.52

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト
バックナンバーを
お求めの方に――

①現在までのバックナンバー

No.39（'89 12月号）
No.40（'90 1月号）
No.41（'90 2月号）
No.42（'90 3月号）
No.44（'90 5月号）
No.46（'90 6月号）
No.47（'90 7月号）
No.48（'90 8月号）
No.49（'90 9月号）
No.50（'90 10月号）
No.51（'90 11月号）
No.52（'90 12月号）
No.53（'91 1月号）
No.54（'91 2月号）
No.55（'91 3月号）
No.56（'91 4月号）
No.57（'91 5月号）
No.58（'91 6月号）
No.59（'91 7月号）
ザ・ベストゲーム
No.61（'91 8月号）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-3293-9321

キリトリ線

●ゲーメスト発売日締め切りのスコアで翌日消印有効●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備　考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
感想・その他	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	㊞

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 ( )歳 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	

キリトリ線

No.39('89 12月号)
特集:AMショー


No.40('90 1月号)
特集:クォース


No.41('90 2月号)
特集:ゲーメスト大賞


No.42('90 3月号)
特集:グラディウスIII


No.44('90 5月号)
特集:AOUショー


No.46('90 6月号)
特集:コナミ特集


No.47('90 7月号)
特集:パロディウスだ!


No.48('90 8月号)
特集:就職最新情報


No.49('90 9月号)
特集:東亜プラン

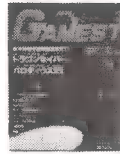

No.50('90 10月号)
特集:大感謝セール


No.51('90 11月号)
特集:マジックソード


No.52('90 12月号)
特集:AMショー

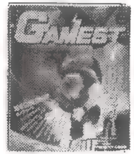

No.53('91 1月号)
特集:もしものゲーム


No.54('91 2月号)
特集:ゲーメスト大賞


No.55('91 3月号)
特集:ドラゴンセイバー


No.56('91 4月号)
特集:SNK新時代


No.57('91 5月号)
特集:AOUショー


No.58('91 6月号)
特集:ストリートファイターII


No.59('91 7月号)
特集:ストリートファイターII


No.60('91 7月号増刊)
ザ・ベストゲーム


No.61('91 8月号)
特集:ストリートファイターII


君こそゲーメスト！

その1

ゲーム		HI-SCORE	NAME	店名
ヴィマナ		10,000,000＋α	全国35店、個人申請４名の[redacted]	
ガンフォース	(連)付き	3,651,400	袋に新たなパイプ作成 EXL-PC-ZIN	キャッスル&YOU² （東京）
	(連)なし	3,647,400	HST-(お)SPT	[redacted]ゲームコーナー （東京）
クイズ三国志		9,999,999＋α	全国９店の皆様	
バーニングファイト		271,900（４面）	SGC-西田-JEM INI(SRFC)	スーパーアカトンボ [redacted]）
アタックス		10,000 (ALLクリア)	Hozaky-Y・F	ゲームプラザヴィクトリア （北海道）
			UYK(お)級	ビッグキャロット[redacted]部 （京都）
			みやさん	モンキーハウス[redacted]館 （福岡）
クラッチヒッター（ペナントモード）		AV.880	上がれ血圧!! [redacted]まで!!! ESSAY-ラーケン	ハイテクセガ[redacted] （群馬）
ブラックハート	(連)付き	3,053,000(3-5)	[redacted]：町田の中川剛！ Ⓔ CYR-さとー君(北)	キャッスル&YOU² （東京）
	[redacted]なし	2,447,900(3-3)	NAA	タウンスポットプレイランド （大阪）
ガルフストーム		10,000,000＋α	全国６店、個人申請２名の皆様	
クイズDEデート		※331,100	MJN	アミューズ&レストメイヨー （兵庫）
ウルトラマン		1,690,090	THE SHREDDER II	個人申請ゲームハウス [redacted]）
スーパーバレー'91	男子	153,110	CYCLONE-HURRICANE	タイトーイン002スタジアム （大阪）
コットン	1周目 (連)付き	1,614,480	伊勢佐木ナムコで必ず紅茶 Ⓔ CYR(教)CBY	キャッスル&YOU² （東京）
	1周目 (連)なし	1,522,360	IML-井口よ波動拳を出せ(た)	キャノ[redacted]線 （愛知）
	2周目 (連)付き	3,540,080	COT(翻)-VER-INAPH(園)(六)	個人申請ジョイフルランド ヒノーズ下井草 （東京）
	2周目 [redacted]なし	3,475,250	IML-UUU(た)	キャノ[redacted]線 （愛知）
ゴルフィンググレイツ		−24	ESP//	モンキーハウス[redacted]館 [redacted]
ランパート	中級	105,456	[redacted]すごーくえっちー バターKEN	ハイテクセガ[redacted]&新町 [redacted]）
	[redacted]	92,068	B.J	個人申請ゲームスペース垂水 （兵庫）
ハットトリックヒーロー		70	CYCLONE-CST(秒)(百)	タイトーイン002スタジアム （大阪）
チャイナタウン[redacted]金物語		257,300	EGC-(元)MKZ	荏原ゲームコーナー [redacted]）
ストリートファイターII	リュウ（(連)付き）	1,503,500	IGAを引退させる会会長。 Mr.まさし君	ハイテクノーベル[redacted]町 &J/Lタロー （東京）
	ケン（(連)付き）	1,509,900	お気に入りは給食ヨーグルト Mr.[redacted]さし君	
	E・本田	1,459,700	またもや[redacted]甘（ゴメン）！ ESSAY(秘)JUN(銭)	プレイランド スカイシアター （埼玉）
	春麗	1,494,700	土佐のICE	ゲームプラザ （熊本）
	ブランカ	1,505,900	WKO友の会しもべ[redacted] MRK-Xenom(優)	プレイシティNASA 杉本町（大阪）
	ザンギエフ（(連)付き）	1,530,100	荏原の[redacted]切り者・ 猫びんくⒺSSC-VAP	キャッスル&YOU² [redacted]）
	ガイル（(連)付き）	1,619,200	EGC-(旅)Pow	荏原ゲームコーナー （東京）
	ダルシム	1,512,800	知ったかメチャムカ！ [redacted]白[redacted]O.Z[redacted]	個人[redacted] ピンポンパン （和歌山）
	E・本田 (連)付き	1,533,600	あいかわらず[redacted]匠は偉大!! TYR-ひむかし	ハイテクノーベル神保町& J/Lタロー （東京）
	[redacted] (連)付き	1,527,500	旭町14房達成者!! TNK-EXPO夫	ゲームセンターUFO （東京）
	ブランカ (連)付き	1,546,100	緑の[redacted](光)[redacted] KSD-GACHAPIN	八千代プレイランド カーニバル （千葉）
ロボコップ２	３機 (連)付き	8,387,100	０秒クリアでトイレにGO！ こんべえⓂ	八千代プレイランド カーニバル （千葉）

今月の一番人気はヴィマナ。しかも、早くも1000万点達成です。(連)付き・なしの達成者の比率はほぼ半々。達成最速面は7周目2面。2600万点までプレイした人もいました。おつかれさま。

ガンフォースは一応、(連)付き・なしと分けましたが、う～むほとんど差がありませんね。

残機つぶしの場所でいかに効率よく稼ぐかがポイント。

クイズ三国志は早くもカンスト達成おめでとうございます。使用キャラは呂布・劉備がそれぞれ半々というところですね。

バーニングファイトはクリア者出ず。キャラ別集計の予定はありません(数が少ない)。

アタックスは1万点でカンスト（ALLクリア）。達成者は3名でした。

クラッチヒッターはペナントモードのみ集計です。

ガルフストームは前回分を含めて6店が達成です。

クイズDEデートは事実上のカンスト。しかし、1店しか申請していない…（今回はゼロ!!）。

ストリートファイターIIはガイルに超稼ぎが発覚。キャラの中では1番点数が高くなっています。また、ダルシムはダブルKO・ドロー合わせて52回、爪3つ、もちろんオールパーフェクト。これはすごい。ここまでしないとダルシムは出ない!?

JOYCOM'S ☆=5

茨城県日立市千石町1-6-14ACC中外レジャックビル ☎(0294)34-3260

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴィマナ	10,000,000 ＋α	D.S(吟) DEUS-YAS	682%連無日立 660%(連)土浦
2	ストリートファイターII（リュウ）	1,290,800	TOP	ALL P×19 平店
3	ストリートファイターII（ガイル）	1,257,700	(久)KAZだよ	ALL 土浦店
4	ストリートファイターII（春麗）	1,377,400	DSR-TTG-SS	ALL(連) パーフェクト
5	ストリートファイターII（ブランカ）	1,364,400	LI	ALL P×21 土浦店(連)
6	バーニングファイト（ビリー）	112,350	BAN-D	3面 平店
7	S.C.I	12,802,860	FIA	ALL 土浦店
8	出たな!!ツインビー	2,784,800	REAH-HUD	2-3 平店
9	ナイトストライカー（Pゾーン）	90,033,210	一昔前なら全国TOPのNAC会長	ALL 多賀店 P.B×6
10	ドラゴンセイバー	2,133,940	REAH	ALL 残×9 平店

八千代プレイランドカーニバル ☆=7

千葉県八千代市八千代台東1-6-17 ☎(0474)85-2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ブランカ）(連)	1,546,100	緑の怪獣(光)(合)(蔵) KSD-GACHAPIN	1コインALL(八) WKO×16
2	ストリートファイターII（ガイル）(連)	1,511,700	悲願達成!武神(彦)引退 自衛隊入隊KAZ少佐	1コインALL P×20W×11
3	ストリートファイターII（E・本田）(連)	1,477,100	おのれ!おのれ!忍者 忍者忍者龍剣伝! Ⓜ	1コインALL(八) W×1 爪×3
4	ストリートファイターII（春麗）	1,434,400	超しめ切りパワー全開 KSD-春(研)-FCM	1コインALL P×21W×17
5	ヴィマナ(連)	10,000,000＋α	★救済ゲーム?☆獲得 GACHAPIN & Ⓜ	1コインノーマル 8-3、8-2
6	ファイネストアワー(連)	6,896,280	G.M.C.ⓌMAR ⓌWGFCの略です	1コインALL ノーマルランク
7	ガンフォース[redacted]	2,959,100	GNPどひょ～ん あと130万でる!	GMC-MAR氏 ハイスコア常連者
8	クイズ三国志（孫権）	2,313,300	GNPどひょ～ん あと130万でる!	入記念スコアネームです。
9	スティールガンナー	602,610	トメ[redacted]-MAI	1コインALL
10	ロボコップ2(連)	8,387,100	0秒クリアでトイレに GO! こんべえⓂ	1コインALL 3秒設定ノーマル

ゲームインDAIEI ☆=2

千葉県市川市[redacted]4-1-7 ☎(0473)76-9764

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴィマナ	10,000,000＋α	MIRAGE-MAX(ち)	7周目-5面 ノーマル
2	クイズ三[redacted]志	8,576,600	MIRAGE-B・K(ち)	ALL・93% ノーマル（呂布）
3	テキパキ	975,380	T.K	LEBEL149 ノーマル
4	ゴルフィンググレイツ	−15	NAO	ALL ノーマル 持球2 最大3球
5	ガンフォース	2,930,900	MIRAGE-B・K(ち)	ALL 残1 ノーマル
6	ウルトラマン	1,290,570	若ブーの焼肉をことわった男	ALL ノーマル
7	ストリートファイターII（春麗）	1,404,500	T.K	ALL ノーマル P×22・D×3
8	ストリートファイターII（ブランカ）	1,397,500	GOR-金沢から来た人(天)	ALL ノーマル P×22
9	ストリートファイターII（ケン）	1,370,400	ALT-(た)	ALL ノーマル P×22
10	ストリートファイターII（E・本田）	1,369,700	MIRAGE-MAX(ち)	ALL ノーマル P×22

プレイランドスカイシアター ☆=32

埼玉[redacted]深谷市西島町2-20-25 ☎(0485)73-8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ガイル）	1,502,600	ま、まだ及ば無いやーん! ESSAY-CPF-F.F	ノーマル ALL DKO×21 爪×1
2	ストリートファイターII（E・本田）	1,459,700	またもや激甘（ゴメン）! ESSAY(秘)JUN(銭)	ノーマル ALL DKO×7 爪×2
3	ストリートファイターII（春麗）	1,432,400	ドラムカン消えた(3万落ち) ORAPのⓅ	ノーマル ALL DKO×11 爪×1
4	ストリートファイターII（ザンギエフ）	1,383,300	バイオピープル 猫部 RPG(彼は血ヘドが大好き)	ノーマル ALL DKO×12 爪×0
5	ストリートファイターII（他のキャラ）	130万点以上で大募集! 自信のある人は当店まで!	大出!何さぼってんだ! 夏休み"ストII強化計画"	全機種 (連)なしです♡
6	クイズ三国志	9,999,999＋α	締切直前! 超冷汗もん ESSAY-REO-SP	ノーマル ALL いきなり劉備97.6%
7	ガンフォース	3,322,600	結局出なかった人! でも360万は出たハズ!	ノーマル ALL 大学やめたやーん
8	アタックス	9,840(2コインALL) 5,980(1コイン4面ドロー)	もう二度とやらない? ESSAY-EPT(仕)	ノーマル 仕事が急がしい!
[redacted]	WGP2(U.S.A)	3'08"16	暑中お見舞い申しあげます	ノーマル 完走 BL=37"21
10	フラッシュポイント（面とばし無し）	R=1～R=55	F.Pは当店では2台あり大うけ!!	イージー設定 倍速あり EPT

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=15

[redacted]都豊[redacted]区東池袋3-1-4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983-0618

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	STG	3,714,800	オタッキー小山	1P ALL
2	ヴィマナ	5,199,580	右手死亡 SIM(武)	4周目3面
3	クイズ三国志	9,999,999＋α	絶対無敵クイズオー 林原ふぅ(め)(ぐ)(み)	オール99.1% 劉備
4	スーパーバレー'91	121,920	下枝正佳	ALL 女子
5	サンダーゾーン	6,907	D・TSU	1コインALL スネーク使用
6	ストリートファイターII（春麗）	1,367,100	SSN-19	
7	ドライバーズアイ（スーパー／MT）	3'32"118	NSX	
8	ハットトリックヒーロー	38	寺西勇	最終面（ドイツ）
9	ドンプル	153,020	ちんちんカモカモ	5面
10	ファンタズム	461,000	名はまだ無い!	

ハイテクセガ東松山

埼玉[redacted]東松山市箭弓町1-6-16 ☎(0493)24-3355

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンフォース	3,593,800	イカカレー!! ESSAY-GRF-SER	ALL ノーマル 残×0
2	クイズ三国志	954,900	GKS-RMS	ALL ノーマル 劉備ALL
3	ストリートファイターII（春麗）	1,362,900	超塩辛!! GKS-またろう	ALL ノーマル P×21 DKO×3
4	ストリートファイターII（リュウ）	1,215,700	かしやでございまーす	ALL ノーマル
5	ストリートファイターII（ケン）	1,326,000	超激甘!! かしや	ALL ノーマル
6	ストリートファイターII（ダルシム）	1,071,900	GKS-じゃりてん	ALL ノーマル
7	ストリートファイターII（ザンギエフ）	928,700	超甘辛!! GKS-またろう	ALL ノーマル
8	ストリートファイターII（ブランカ）	1,217,500	K.C	ALL ノーマル
9	ストリートファイターII（ガイル）	1,025,400	おろか者!!! かしや	ALL ノーマル
10	ダイナマイトデューク	1,596,170	GKS-ART	ノーマル ALL D×8

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆=2

埼玉[redacted]所沢市[redacted]町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,250,800	M.M	ノーマル 春麗
2	ストリートファイターII	1,024,100	長崎	ノーマル E・本田
3	ストリートファイターII	1,073,400	神成	ノーマル リュウ
4	ストリートファイターII	1,421,800	さとちゃん24	ノーマル ダルシム
5	ニンジャキッズ	1,124,350	COLT	ノーマル
[redacted]	ゆうゆのクイズでGO!GO!	617,000	T&F KOT	ノーマル クリア 1コイン
7	キングオブザモンスターズ	340,900	尾崎豊	ノーマル 1Pのみ(連)なし
[redacted]	ルナーク	73,200	[redacted]	ノーマル
9				
10				

ニュースター ☆=1

山梨県甲府市中央2-20-16 ☎(0552)32-7570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(リュウ)	1,243,600	DDT-SY	1コインALL
2	ストリートファイターII(春麗)	1,110,700	VAL	1コインALL
3	ストリートファイターII(E・本田)	1,097,200	B.A.K	1コインALL
4	ストリートファイターII(ブランカ)	1,073,900	KEN	1コインALL
5	ストリートファイターII(ザンギエフ)	896,700	DDT-SY	1コインALL
6	ウルトラマン	505,140	矢崎 剣	
7	出たな!!ツインビー	2,092,700	ENC	2-2 (連)なし ノーマル
8	雷牙	2,335,200	DDT-SY	1コインALL 残機12
9	パロディウスだ!	1,308,400	ANP	2-3 ツインビー
10	クイズ殿様の野望	4,541,600	ANP	90.2% 1コインALL

中央プラザ大泉店 ☆=3

東京都練馬区東大泉1-35-6 永楽ビル2F ☎(03)3978-5434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーピンボールアクション	8,333,710	脳汁隊隊長 じゅる	
2	ガンフォース	2,134,200	H	1コインALL
3	ストライクガンナー	3,534,600	SBG	1コインALL
4	ストリートファイターII	1,208,500	ザンギーマスターお休みです。	ケン 1コインALL
5	ストリートファイターII	977,600	舞蝶純一 ウホ	ガイル 1コインALL
[redacted]	ストリートファイターII	1,117,400	T³-TAR大泉出張所	春麗 1コインALL
7	コットン	1,502,990	YSR-50	
8	[redacted]	2,998,200	そんなにいいか?サドルが!	ALL
9	ブラックドラゴン	2,541,850	VSは、いつも1000円	再設記念
10	ラッドモビール	21秒	なべやかんの父	

池袋プレイランドラスベガス ☆=5

[redacted]豊島区西池袋1-22-4 ☎(03)3982-1817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(リュウ)(ダルシム)	1,331,800 1,262,800	MASAKI DABO,K	ALL (連)なし
2	ストリートファイターII(ケン)	1,344,300	波動けんたろうTAK	ALL (連)なし
3	ストリートファイターII(ブランカ)	1,327,400	大泉アチョー組GOT	ALL (連)なし
4	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,190,800	十条地区ザン研会長香取	ALL (連)なし
5	チャイナタウン(プロフェッショナル)	336,000	よし	ALL レベル54
6	ガンフォース	3,501,000	HSA-AHOTEN	1コインALL
7	ヴィマナ	10,000,000+α	ComPati 東ワキ所長DON	(連)あり 2名達成
8	ランパート	34,588	KE	昇進 3面
9	コットン (連)あり	3,533,930	疲れた…NYS-Ⓕ	2周クリア ノーミス2万×7
10	クイズ三国志	8,560,200	点効率超悪!!ERA	ALL リュウビ→リュウゼン

西銀座ゲームプラザ ☆=3

山梨県甲府市中央1-12-43 ☎(0552)32-5656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴィマナ	10,160,920	ANP 6月30日ヤッター1000万	66.3% 連付ナシ
2	クイズ三国志	685,700	ANP	81.8%
3	バーニングファイト	137,350	©MEP TEI	2面ザコ デューク使用
4	雷牙	2,093,980	ものぐさ太郎	ALL残=9
5	レーシングビート	4′04″88	ANP	USA Newバージョン
6	スーパーバレー'91	127,820	©MEO TEI	ALL女子
7	ストリートファイターII	1,294,900	ブランカを愛する会会長 ANP	ブランカ
[redacted]	ストリートファイターII	1,294,400	RYU	[redacted]
9	ストリートファイターII	1,102,400	RYU	リュウ
10	ストリートファイターII	983,900	Mr.K	ケン 11人目

ゲームセンターUFO ☆=76

東京都町田市旭町1-7-5 ☎(0427)29-5603

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII((連)・ブランカ)	1,506,800	稲妻を呼ぶ男!! URX-BT、(死)	3万1ヶ落とし ドロー×11
2	ストリートファイターII(ケン)	1,489,600	明日に向かって地獄車 FGK-乱丸(ツ)(メ)(×)(3)	3万1ヶ落とし ドロー×22
3	ストリートファイターII((連)・春麗)	1,527,500	旭町14房達成者!! TNK-EXPO夫	ALL(ハ)ツメ×2 ドロー×23
4	ストリートファイターII(リュウ)	1,220,900	風と共に旋風脚! 町田店の裏店長APX	3×11 5×5 8×2 D×2
5	スーパー魂斗羅(1P・リバイバル)	(笑)10,000,000+α	覚える人やりに来て! Ⓕ-乱とⓊ-BT、	1c2-4(連) ノーマル7機設定
6	サンダーゾーン(1P)	7,226	可愛い弟大募集!! URX-SKGⒼⓊⓎ	1cALL 1人目の毛唐使用
7	グロブダー(リバイバル)	344,900	史上最悪のバトル! AMP-K藤先生(特)	1cB-79 ノーマル5機設定
8	ガンフロンティア	958,240	5面がダイ・ハード!! Zix-Silver	1cALL イージー5機設定
9	ドルアーガの塔(これもリバイバル)	1,238,380	復活して3日目……… FGK-BIG・K(編)	1cALL 残×2
10	ヴィマナ(1P)	10,000,000+α	R・G・B-STCと男の哀愁漂うSKG(労)	648% (連) ?% (連)

ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー ☆=115

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)3262-2823

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(連)(リュウ)	1,503,500	IGAを引退させる会会長。Mr.まさし君	ALL(ハ)つめ×3 DKO×17
2	ストリートファイターII(ケン)	1,509,900	お気に入りは給食ヨーグルトMr.まさし君	ALL(ハ)つめ×2 DKO×20
3	ストリートファイターII(E・本田)	1,533,600	あいかわらず師匠は偉大!!TYR-ひむがし	ALL(ハ)つめ×3 DKO×16甘い
4	ストリートファイターII(ガイル)	1,392,600	新小岩のガイル	ALL(ハ)つめ×1 あと不明
5	レーシングビート(FRANCE)	3′19″87	FGK-MARY	5周ALL NEWVer
6	レーシングビート(U.S.A)	3′57″84	南出上京する日時を電話しろ。TYR-ひむ	5周ALL NEWVer
7	レーシングビート(JAPAN)	4′11″00	町田外人部隊? EXCEL-CYR-CBY	5周ALL NEWVer
8	レーシングビート(U.K)	3′46″38	辻坂上京する日時を電話しろ。TYR-ひむ	5周ALL NEWVer
9	ヴィマナ(1P)連ナシ	10,000,000+α	コスリのため全治1ヶ月!TYR-ひむ	ノーマル 7-5で達成
10	ヴィマナ(1P)(連)	10,000,000+α	ひむと春太郎(ら)とR.K.の3人	ノーマル 7-5 736%644%

ゲームタウンファンタジー ☆=3

長野県[redacted]市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(リュウ)	1,200,000	MAS	1コインALLノーマル (連)無し
2	ストリートファイターII(ガイル)	712,600	ワタルM.F	ハード (連)無し
3	ストリートファイターII(ケン)	982,752	SEXUSOUD	1コインALL(連)無し
4	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,025,700	MAS	1コインALL (連)無しハード
5	サンダーゾーン	永パ!!	せっかくがんばったのに永パなんてそりゃないぜのB.B	英恵ちゃんにかけるぜ!!
6	バーニングファイト	124,750	A	ビリー使用 このゲーム人気なし!
7	スーパーバーガータイム	335,700	人[redacted]模怒寄	3-4
8	琉球	312,680	EBI	1コイン16[redacted]
9	マスターオブウエポン(他店でのスコア、穴ウメ)	3,165,240	くー、くらっくすくらん	(連)無し、1ミス うひーっ!
10	ファイナルファイト	当店からとうとう消えた!	あとがまは、ギャラガ! すこすぎるよ店長	復活するのか!?

ゲームセンターコパIII ☆=32

神奈川県秦野市[redacted]矢名62-42 ☎(0463)78-0610

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴィマナ(1P・(連)・ノーマル)	10,000,000+α	G・M・C・MIE N.ARC-IZAⓉ	MST N.ARC-MIT 4名
2	ガンフォース(1P)	2,103,700	普段は静かなる男!! Siz	ALL 残×1 ノーマル設定
3	ストリートファイターII(リュウ)	1,346,100	昇竜拳軍団筆頭M.I	ALL P×21 ツメ・1
4	ストリートファイターII(ケン・(連))	1,261,500	ナイストのビデオ[redacted]うから、みんな金だして	ALL P×20 ツメ・1
5	ストリートファイターII(エドモンド本田・(連))	1,480,900	もう、やる気なし!! G・M・C・MIE	ALL P×22 ツメ・1
6	ストリートファイターII(ガイル少佐)	1,543,100	出なはったMST!!	ALL P×22 ツメ・0
7	ストリートファイターII(春麗・(連))	1,430,100	夏・麻雀大会開催予定 N.ARC-MIT	ALL P×22 ツメ・3
8	ストリートファイターII(ザンギエフ・(連))	1,418,400	鋼鉄の男乱丸氏に捧ぐ N.ARC-IZAⓉ	ALL P×22 ツメ・0
9	バルーンブラザーズ(約4時間30分達成)	10,000,000+α	1千万のケタがあった RAG.T-TEM	11529660 ライン4299
10	テトリス(ノーマル・カントス時)	ライン476で達成	骨になってもやるぜ! N.ARC-ZAP	全消しなし ランダムver

荏原ゲームコーナー ☆=137

[redacted]品川区旗の台3-12-3[redacted]内 ☎(03)3781-4359

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴィマナ(1P)	10,000,000+α	KVC佐々木[redacted]	(連)つき※全機種ノーマル設定です。
2	ヴィマナ(1P)	10,000,000+α	HST-(お)SPT JAG-道草AX!	(連)なし 3時間半こすりっぱなし!
3	アタックス(1P)	5,990	EGC-(会)IKE	5人目DEAD!
4	ガンフォース(1P)	3,647,400	HST-(お)SPT	(連)なし ALL
5	ファンタズム	ALL CLEAR	MSK代表?NEO	バットエンド
6	ストリートファイターII(ガイル)	1,619,200	EGC-(旅)POW	ALL まだまだ
7	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,501,000	ⒺSSC-VAP(猫びんく会長)	ALL タルのがし!
[redacted]	テトリス	LINE56	全部赤パターン! SSC-VAP	999999+α 単なる故障
9	チャイナタウン(成金物語)	257,300	EGC-(元)MKZ	ALL
10	キング・オブ・ザ・モンスターズ(1P)	967,720	EGC-キャメクラおもらしSTR(神)	ALL まだ! ロッキー使用

プレイシティキャロット松本店 ☆=4

[redacted]松本市中央1-3-7セントラルビルB1 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クイズ三国志	8,493,300	FGD-かんそつできないよ-かに	ノーマル ALL 93.6%
2	ヴィマナ(1P(連)[redacted])	5,669,430	Tiny-"はちみつ兵々酢"BIE	ノーマル 4周目 不気味な塩尻峠
3	ファンタズム	1,494,300	KWR	ノーマル ALL
4	ガンフォース	2,230,900	Tiny-"柿 ジュース"BIE	ノーマル ALL レーザー砲台を壊す
5	スーパーバレー'91	132,910	工学部情報工って、とっても○○○	ノーマル ALL 女子チーム
6	ドラゴンセイバー	2,125,510	EYES	ノーマル ALL (連) 残9機
7	ストリートファイターII(リュウ)(ケン)	1,335,600 1,379,000	Y.Y KWR	サル1回ミス ALL(ハ)
8	ストリートファイターII(E・本田)(春麗)	1,009,400 1,355,400	(塩) Tiny-"GOODNESS"善の字	ミス1 W×3 D×2
9	ストリートファイターII(ブランカ)(ザンギエフ)	1,142,300 1,220,500	KWM KLM	更新されず ついに・・・
10	ストリートファイターII(ガイル)(ダルシム)	1,048,400 1,181,800	KWR KWR	

タイトー小田原周辺 ☆=55

神奈川県小田原市栄[redacted]2-13-19 ☎(0465)23-5455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴィマナ((連)付)	10,000,000	両手両足に×××(直)談? SBK-血祭り君?	ノーマル 7-5にて達成 WTT
2	ヴィマナ((連)なし)	8,230,820	VIMANA連なし集計希望 Ⓢ-血祭り君(祝)	ノーマル 6-4 WTT
3	ストリートファイターII(ノーマル・(連)なし・ダルシム)	1,289,800	伝説の戦士スーパー猿マニア人"血祭り君"	1コインALL P×21 忠実屋
4	ストリートファイターII(ノーマル・(連)なし・ケン)	1,118,800	横浜のビガーパンツにほれた(直)談ちびでう(笑)	1コインALL P×17 忠実屋
5	ストリートファイターII(ノーマル・(連)なし・リュウ)	1,062,200	おれはかくかくしかじかの××だエウレカ(禁)	1コインALL P×15 WTT
6	ストリートファイターII(ノーマル・(連)なし・春麗)	1,340,900	どーせ僕はそれまでの男 CHIBIDEV(房)	1コインALL P×21 忠実屋
7	ストリートファイターII(ノーマル・(連)なし・E.本田)	1,035,400	FOX光太郎!!今度は何男?それまでの男(禁)	1コインALL P×18 WTT
8	ストリートファイターII(ノーマル・(連)なし・ブランカ)	1,257,300	肉マン食べて横浜で一発せんばいあ〜NAO	1コインALL P×18 WTT
9	ストリートファイターII(ノーマル・(連)なし・ガイル)	1,088,900	スキャンダル発覚×××嬢と一発Ⓢ-HOT	1コインALL P×15 忠実屋
10	サンダーフォースAC(ノーマル・(連)付)	2,383,560	理不尽な心をもったスーパー地球人、PUL	1コインALL かせぎか!忠実屋

キャッスル&YOU² ☆=189

東京都町田市原町田6-10-10 ☎(0427)28-8693(プレジャーキャッスル)

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(1P・連付・ダルシム)	1,492,300	大スランプ都城落城 EXL-RVS-GUN	ALL ノーマル設定
2	ストリートファイターII(1P・連付・春麗)	1,504,600	ザぬいぐるみマスター EXL-AFC-T′	ALL ノーマル設定
3	ストリートファイターII(1P・連付・ザンギエフ)	1,530,100	荏原の裏切り者・猫びんく(ⒺSSC-VAP	ALL ノーマル設定
4	クイズ三国志(1P・呂布)	9,999,999+α	ところでですね- EXL-SSC-ネズミ死	1C・ALL ノーマル設定
5	ガンフォース(1P・連付)	3,651,400	袋に新たなパイプ作成 EXL-PC-ZIN	ALL 残0 ノーマル3機設定
6	ブラックハート(1P・連付)	3,053,000	通称:町田の中川[redacted] ⒺCYR-さと-君(北)	3-5 ノーマル3機設定
7	コットン(1P・連付・1周目)	1,614,480	伊勢佐木ナムコで必ず紅茶ⒺCYB(飲)CBY	ALL ノーマル3機設定
8	バンダイク(1P・連付)	2,564,020	完全復活!!不死鳥!!!! Mr.やすし君ⓎⓃ(無)(夭)	ALL ノーマル3機設定
9	ゆうゆのクイズでGO!GO!(1P・連付)	698,000	僕の本名ASP!! EXL-SSC-ネズミ死	ALL ノーマル設定
10	MJ-12(1P・連無)	1,272,760	超実力派宣言だ〜〜! EXCEL-KUMA	ALL ノーマル3機設定

がらんがらん

長野県駒ケ市赤須東6-3 ☎(0265)83-1463

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ナイトストライカー	50,441,770	I Saak Lufy	ZONE S ALLクリア
2	ナイトストライカー	46,512,230	I Saak Lufy	ZONE R ALLクリア
3	ナイトストライカー	41,751,780	GRIFIN	ZONE Q ALLクリア
4	ストリートファイターII	1,304,600	GRIFIN	ガイル少佐
5	ストリートファイターII	1,175,800	I Saak Lufy	RYU
6	ストリートファイターII	1,115,500	GRIFIN	ダルシム
7	ストリートファイターII	1,014,200	JOKER	春麗
8	マジックソード	12,612,154	第1級堕天使 ISaak Lufy	ALLクリア
9	ファイナルファイト	5,800,600	R・O	ALLクリア
10	ロストワールド	7,776,700	I Saak Lufy	ALLバルカン

ファンタジアキャロットタマプラーザ店 ☆=2

神奈川県[redacted]浜市緑区美しが丘1-5-9 ☎(045)903-4056

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クイズ三国志	9,999,999+α	[redacted]馬(放浪人)	ノーマル ALL 231年94.1%
2	ヴィマナ	10,000,000+α	桂馬 DES-ILM NOVIE(た)、M・K	ノーマル 連射付 4名達成
3	雷牙	2,317,630	CMA-(猫)GED	イージー ALL 残機10
4	ガンフォース	3,043,600	桂馬	ノーマル [redacted]射付 ALL
5	スノーブラザース	2,148,060	4G63 横浜-広島 7時間13分	ノーマル ALL
6	パロディウスだ!(タコ)	2,135,700	SIT-パロ(研)M.K	ノーマル 連射付 2-6
7	ストリートファイターII(春麗)	1,389,300	斉藤武士	ノーマル ALL P×21
8	ストリートファイターII(リュウ)	1,357,000	JAG-IGA	ノーマル ALL
9	ストリートファイターII(ダルシム)	1,328,200	ⒺSSC-VAP	ノーマル ALL
10	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,154,200	DES-ILM	ノーマル ALL

カジノカーニバル ☆=14

東京都立川市[redacted]町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ルナーク	151,600	守銭奴	1コイン ALL
2	ガンフォース	2,276,800	SEP-FECT-TE	1コイン ALL
3	ストリートファイターII	1,190,400	KTPG-CAP	リュウ 1コイン ALL
4	ストリートファイターII	1,216,300	NGC-EDI	ケン 1コインALL
5	ストリートファイターII	1,389,300	SEP-FECT TEパーフェクト	ガイル少佐 1コインALL
6	ストリートファイターII	1,114,400	RAN	ブランカ 1コインALL
7	ストリートファイターII	1,217,400	ハメパターンナシ ケツヒキ	春麗 1コインALL
8	ストリートファイターII	919,600	URX-SKG	ダルシム 1コインALL
9	ストリートファイターII	1,226,800	和幸NGC-TEX	E・本田 1コインALL
10	ストリートファイターII	1,233,900	BTK-BTK BTK-BTK	ザンギエフ 1コインALL

君こそゲーメスト!

その2

レーシングビート(ニューバージョン)	FRANCE	3′19″87	FGK-MARY	ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー（東京）
	U.S.A.	3′57″84	南出上京する日時を電話しろ。TYR-ひむ	
	JAPAN	[redacted]′11″00	町田外人部[redacted]? EXCEL-CYR-CBY	
	U.K.	3′46″38	辻坂上京する日時を[redacted]ろ。TYR-ひむ	
ゆうゆのクイズでGO!GO!	(連)付き	698,000	僕の本名ASP!! EXL-SSC-ネズミ死	キャッスル&YOU²（東京）
	(連)なし	676,000	IML-PET	キャノン最前線（愛知）
キングオブザモンスターズ		967,720	EGC-キャメクラ おもらしSTR(神)	荏原ゲームコーナー（東京）
スティールガンナー		860,520	テロリスト撲滅協会会長!? NSG-KOU(ど)	ヤングプラザジャンボ（大阪）
ラッドモビール		50秒→65秒残し	"あと2～3秒で限界" (S)	ビッグキャロット京都（京都）
ドライバーズアイ	ノービス	3′19″986	あーべ監禁スペシャル MOV-ばくす(疾)	チャレンジャー関大前（大阪）
	スーパー	3′31″536	Ola・MAISUN	タウンスポットプレイランド（大阪）
WGP2	U.S.A.	3′08″16	[redacted]申しあげます	プレイランドスカイシアター（埼玉）
出たな!!ツインビー	(連)なし	4,353,850	ベジータ(ま)	個人申請ハイテクセガ神戸（兵庫）
ルナーク		151,600	守銭奴	カジノカーニバル（東京）
バンダイク	(連)付き	2,564,020	完全復活!!不死鳥!!!! Mr.やすし君(Y)(N)(樹)(天)	キャッスル&YOU²（東京）
雷牙	イージー(連)付き	2,638,200	[redacted]-MATSU[redacted]	個人申請シグマ・レジャック（愛知）
エドワードランディー		2,664,008	WZH	ビッグキャロット京都（京都）
ニモ	(連)なし	3,264,100	PIA-RJJみそ!!	個人申請ゲームセンター土[redacted]（[redacted]）
マジェスティックトゥエルブ	(連)なし	1,272,760	超実力派宣言だ～! EXCEL-KUMA	キャッスル&YOU²（東京）
パイプドリーム	Aコース	4,096,730	UYK(級)	ビッグキャロット京都（京都）
	Bコース	3,764,160		
	Cコース	5,135,190		
バルーンブラザーズ		10,000,000+α	1000万のケタがあった RAG.T-TEM	ゲームセンターコバIII（神奈川）
パロディウスだ!	ビックバイパー(連)なし	2,655,100	殺してやるよ CVM雷震XAV	個人申請 平塚ゲームプラザ（神奈川）
ラフレーサー		2,504,500	ESSAY-AGF-M森脇 バドル[redacted]回せば俺も回る	ハイテクセガ高崎（[redacted]）
空牙	ヴァルキュリア(連)なし	4,410,300	ぴぴる立原	チャレンジバンバン（愛媛）
ブロックアウト	点数	336,360	引火クイズだ!ツガ夫	ビッグキャロット京都（京都）
ファイナルファイト	コーディ(連)付き	4,776,260	[redacted]友の会SUR-やまけん 悪質な類似品にご注意!	個人申請ジョイフルランドヒノーズ下井草（東京）
スーパーフォーミュラ	レバーU.S.A.GP	2′03″513	[redacted]学科212	ビッグキャロット京都（京都）
ラインオブファイヤー		9,730,550	ESSAY-(秘)新命明	ハイテクセガ高崎（群馬）
バイオレンスファイト		14,789,150	（その2）の下から4番目… KKKかあ?	プレイシティNASA杉本町（大阪）
ビッグラン		8′12″9	RGB-STC	個人申請橋本コンピュータランド（神奈川）
上海II		2,424	夏だ!あゆみに会おう HCM-鎌倉的な男	個人申請ゲームプラザ本郷（愛知）
アサルトプラス	イージー	1,263,550	PAJ(マ)	ビッグキャロット京都（京都）
ハイパースポーツスペシャル		419,460	生きとったんかー PLY	[redacted]（兵庫）
前回の訂正	ストリートファイターII本田(連)なし	1,408,100	PIA-Y.Y	チャレンジバンバン（愛媛）
6月号の訂正	ゼロウィング(連)付き	10,000,000+α	[redacted]カ年計画に終止符! 超燃える男[redacted]HYT	チャレンジバンバン（愛媛）

レーシングビートはニューバージョンのみ[redacted]計です。しかし、相変わらず[redacted]少なし。ロボコップ2は前回よりさらにもめて3機設定も集計することになりました（1機設定も集計しています）。

スティールガンナーは新たなる稼ぎが発見されスコアがかなりのびています。

ルナークにも[redacted]ぎが見つかりスコアがのびています。

バルーンブラザーズはついに1000万点達成。しかし、1000万点のケタがあるとは…。1億をやれというのかイーストテクノロジー（2日かかる…）。

さて、前回および6月号の訂正ですが、表のほうを見てください。まことに申し訳ありません。

さて、今回も10店未満のゲームがかなりあり次回から集計させていただきます。機種は、テキパキ（レベル優先）、ストライクファイター（とりあえずスコア優先）、ワンダー3（ルースターズ、チャリオット、ドンプル）・ダイナミックカントリークラブです。

なお、ファンタズムは永久パターンが発覚してしまったので打ち切りです。

また、集計方法に関してはお店の方からたくさんの意見がきています。集計方法の改正は、今年中をメドに変更する予定です。

（悠理）

ハイテクセガ万代店&駅前店 ☆=7

新潟県新潟市万代1-1-25ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（春麗）	1,373,200	TOM	ALL×22 DKO×3
2	ストリートファイターII（ダルシム）	1,309,700	AMP-SOH(悟)(駅)	ALL P×20たる ミスドロー×4
3	ストリートファイターII（ザンギエフ）	687,700	KAM君	ALL P×?
4	STG	3,168,900	LUNA	とりあえずSCORE!! 面数?
5	ガンフォース	959,501	あさげみそしる	6面
6	ストリートファイターII（駅前店・本田）	1,090,400	AHO	
7	コットン（駅前店）	1,948,700	YOttaKa	2周目2-6
8	サンダーゾーン（駅前店）	5,712	発見された!!	
9	奇々怪界（駅前店）	415,600	PAPA	R-12
10	フェリオス（駅前店）	774,290	YNGWIE	HARD

プレイシティキャロット長岡店

新潟県長岡市大手通1-4-9グランドマンションメゾン大手1F ☎(0258)36-7161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,212,200	LUNA	ALL 春麗使用
2	ストリートファイターII		他 7キャラ募集中	対戦もトーナメントも 何でもあり
3	クイズ三国志	1,085,400	ENS	ALL [redacted]使用 86.8%
4	クイズ三国志		申請者なし	[redacted]使用
5	クイズ三国志		申請者なし（さいなら―?）	孫権使用 コットンいれて!
6	クイズ三国志	5,254,900	JOB-あつし	ALL 呂布使用 90.1%
7	出たな!!ツインビー	2,036,500	まどうし（遅れてすみません）	2-2
[redacted]	クイズ[redacted]様の野望	6,636,600	松永○秀 人呼んでXXX大名（死語）(あ)	ALL 三好使用 激甘!
9	クイズ殿様の野望	6,022,700	はっきり言ってまぐれです。(あ)	ALL 長宗我[redacted]
10	クイズ殿様の野望	5,468,350	ケーキ屋さん（仮名?）帰省お待ちしてます(あ)	ALL 信長使用

オレンジハットとなみ店 ☆=2

富山県[redacted]波市新又147-1 ☎(0763)33-1863

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	888,200	りほちゃん	ザンギエフ使用 ALL
2	ストリートファイターII	1,309,800	"ちゃんり～をやれ!" でしでし的な男さん	春麗 P=18 ALL ボ=2 米国
3	ストリートファイターII	1,326,700	HCM-鎌倉的な男さん	ケン P=21(連)ALL ホ=3 インド
4	アルゴスの戦士	5,118,980	超人的な男さん ♡	ALL300円で復活! 工場出荷設定
5	ヴィマナ	17,530,280	レーサーになったなかちゃん!	(連) 110.5%
6	ストリートファイターII		6月大会 優勝 中道裕次 RK戦 優勝 毛利有一	（異種格闘技）（中学生軍団）
7	アクトフェンサー	9,999,990	「相さん寝さして下さいよ～」「さっき2分	(連)4-5でカンスト 工場出荷
8	ウィロー	297,950	寝たろ」「死んじゃいますよ～」「医学を越	最終面BOSS えろ!」「残業2
9	ファンタズム	1,149,800	00円ですよ～」「ビルが建つ!」「そりゃ明	最終面BOSS 治時代ですよ～」
10	ストリートファイター	624,400	「時間を越えろ!」命を使え!上用賀!!	サガット テーブル版

ゲームインセガ高岡 ☆=4

富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,309,100	DAL	ダルシム使用 オール(ハ)DKOなしALL
2	ストリートファイターII	1,036,200	K・T	リュウ使用 ALL
3	ストリートファイターII	938,100	だぁくしいるあぁ～ん ULD	ブランカ使用 ALL
4	ストリートファイターII	936,600	ぶちさわ だぁくしいるあぁ～ん	春麗 ALL
5	ストリートファイターII	895,500	KEN	ケン使用 ALL
[redacted]	ストリートファイターII	815,300	だぁくしいるあぁ～ん	ザンギエフ使用 ALL
7	ストリートファイターII	665,900	だぁくしいるあぁ～ん ULD	エドモンド本田使用 ALL
[redacted]	コットン	1,769,320	わん!	2-6 4人設定 ノーマル
9	スカイソルジャー	1,502,970	EIRTAN	ベトナム-2面
10	鮫!鮫!鮫!	756,650	Y.F	ROUND-5のBOSSまで

扇が丘レジャーセンター ☆=12

石川県石川郡[redacted]々市町高橋町86-2 [redacted](0762)48-3765

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンフォース	3,191,400	すさまG-Rカモネ(コ)	ALL BEST
2	ヴィマナ	10,000,000	すさまG-Rカモネ(コ)	7-4
3	ランパート（中級）	79,371	B.J	ALL
4	ランパート（昇進）	74,947	B.J	ALL
5	アタックス	5,990	D・K	
6	ストライクファイター	91,310,120	JMJ	HIT 371 13面
7	ストリートファイターII（ガイル）	1,366,500	ベガァ～～～～～!!	ALL (連)無
8	ストリートファイターII（E・本田）	1,239,000	ドスコイのめよ!!Q.B'Zくん	ALL [redacted]無
9	ストリートファイターII（ケン）	1,354,200	すさまG-タルボーナス落とし(よ)	ALL (連)無
10	ストリートファイターII（ブランカ）	1,374,500	すさまG-サガットタコミス(よ)	ALL [redacted]

ウィルトークTAITO金沢 ☆=14

石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0762)62-9351

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンフォース	592,270	ヨシコ♡	
2	クイズ三国志	1,287,200	BUY	85.5%
3	ブラックハート	105,900	土佐犬-大坂	ノーマル
4	E.D.F	1,120,700	ZOH!	R-4 イージー
5	ストリートファイターII（ザンギエフ）	831,600	ロシア人同好会ボンボコニヤ	ALL 全てノーマル 連なし
6	ストリートファイターII（E・本田）	725,900	HOG	R-11
7	ストリートファイターII（ガイル）	1,057,500	すさまG-ネン太郎(い)	ALL
8	忍者くん	292,950	タカコ♡	ノーマル
9	エクセリオン	291,100	ラララ	ノーマル
10	ハードドライビン	152,136	ブーン	

HI-TECHSEGA金沢店 ☆=24

石川県金沢市片町1-3-9 [redacted](0762)21-9115

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（リュウ使用(連)無）	1,317,200	FGK-VIRGO	ノーマルALL P×20
2	ストリートファイターII（ブランカ使用(連)無）	1,362,000	片ちん大王・ラブラブマン(か)	ノーマルALL P×20
3	ストリートファイターII（ブランカ使用(連)有）	1,416,000	すさまG-ARIES(よ)	ノーマルALL オールパ
4	ストリートファイターII（ガイル使用(連)有）	1,499,800	IKD-GON恥林(ぺ)	ノーマルALL オールパ、DX13
5	ストリートファイターII（ケン使用・(連)有）	1,353,700	すさまG-ARIES(よ)	ノーマルALL オールパ
6	ストリートファイターII（春麗使用(連)無）	1,426,600	すさまG-ARIES(よ)	ノーマルALL オールパ、DX6
7	クイズ三国志（劉備使用）	1,073,600	本田にただクリアしただけ(駅)	ノーマルALL 81.3%
8	ファイナルファイト（ガイ・(連)有）	4,709,730	FGK-VIRGO	ALL ノーマル
9	ランパート（中級です）	81,025	B.J	ノーマルでALL
10	ガンフォース（連射はないです）	3,282,300	すさまG-Rカモネ(コ)	ALLです ノーマルです

チャレンジャー関大前店 ☆=28

大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)389-8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドライバーズアイ (ノービス)	3′19″986	あーべ監禁スペシャルMOV-ばくす(休)	完全ノーマル設定 91は来月!
2	ヴィマナ ((連)付き)	10,000,000+α	HYAKU-京城(み)	7周目にて達成 あーべ よゆう
3	ウイニングラン91 (AT)	2′59″583	グレート幻 ぶっ壊す MOV-ばくす(休)	ノーマル設定 BL58″883
4	ウイニングラン91 (MT)	2′57″716	NIS君元気? MOV-ばくす(休)	3周設定 ALL BL 58″200
5	ストリートファイターII (ダルシム)	1,228,700	NAE1ムテキ号 58kg	ALL愛人3人 ノーマル設定
6	ストリートファイターII (リュウ)	1,073,600	NAE1ムテキ号 59kg	ALL一号は? ノーマル設定
7	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,078,100	NAM	ST10 130万は見えた
[redacted]	テキ・バキ	473,040	阿荘 単吉	Lv120 ノーマル設定
9	ストリートファイターII (春麗)	1,354,700	本[redacted] BOK	ALL ノーマル設定
10	ストリートファイターII (ケン)	1,120,200	SIM	ALL ノーマル設定

タウンスポットプレイランド ☆=14

大阪府茨木市中津町4-3 ☎(0726)36-5900

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンフォース	3,010,000	INGS-N.H(と)	1cALL あと60万?
2	クラッチヒッター	0.444	MAY(八木さま大好き! 成績なんて無視)	阪神タイガースを好きだから使う。
3	ストリートファイターII ((連)なし)	1,343,500 1,357,800	Y.K NSG南野党T.M(隊)	隆 W×5 ブランカ
4	ストリートファイターII	1,317,100 1,308,400	TFS-EBI S.O	拳 ザンギエフ
5	ストリートファイターII	1,258,200 1,331,800	江戸門努(團) ELF	本田 ガイル
6	ストリートファイターII	1,377,200 1,357,500	MAY(めいとよむ) U.D	春麗 ツメ×0 ダルシム
7	テキバキ	941,080	NAA	レベル135
[redacted]	ドライバーズアイ	3′31″536	Dia Maisun	スーパー MT かべターン なし
9	ヴィマナ(連)なし	10,000,000+α	連なしは超つらい K.N(と)	650% 残×14
10	ブラックハート(連)なし	2,447,900	NAA	1c3-3

タイトーイン002スタジアム ☆=2

大阪府[redacted]中市玉井町1-1-36 ☎(06)844-0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ブランカ連付)	1,529,200	WKO友の会しもべ3 MRK-Xenom(鳩)	ALLP×22 ドロー×13
2	ストリートファイターII (E.本田連付)	1,484,300	CYCLONE-HURRICANE	ALLP×22 つめ×1
3	ストリートファイターII (ザンギエフ連付)	1,380,100	ゼンザインMIG	ALLP×22
4	ストリートファイターII (ケン連付)	1,301,300	ゼンザインMIG	ALLP×20 つめ×1
5	天地を喰らう (連付)	5,750,900	CYCLONE-KIW	ALL張飛使[redacted] 金 × 4
6	グラディウスIII (Dタイプ連付)	1,394,230	HYAKU-みそ汁会長 UGF	2-10へボミス無敵なんかするか
7	クイズ三国志	3,057,200	GPT.S-ばやはら	ALL孫権使用 91.8%
8	ドラゴンセイバー (連付)	2,177,890	HYAKU-京城(み)	ALL卵×9 ダイヤ×4
9	ハットトリックヒーロー	TOTAL70	CYCLONE-CST(ゆ)(百)	ALL ドイツNo.11
10	スーパーバレー'91 (男子チーム)	153,110	CYCLONE-HURRICANE	ALL

アミューズ&レストメイヨー ☆=46

兵庫県姫路市駅前町222番地[redacted]ービル [redacted](0792)22-7210

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クイズ三国志 (呂布使用)	9,999,999+α	LCN	ALL94.9% ノーマル設定
2	ヴィマナ	10,000,000+α	PaPiPo創刊記念 SVR-WIZ(えび)	7-3で達成 ノーマル設定
3	スーパーピンボールアクション	10,000,000+α	MJN	ボーダー使用 ノーマル設定
4	テキバキ	776,860	LCN(4[redacted]で(消))	LV.134 工場出荷設定
5	ファンタズム	全面クリア	LCN.MOL	永パ発覚 ノーマル設定
6	ストリートファイターII (リュウ)	1,279,900	STR-UTM	ALL(連)11-6-2
7	ストリートファイターII (ガイル)	1,410,100	Shuffle-典子	ALL 14-6-2
8	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,216,300	ロシア	ALL(連) 10-5-2
9	アウトゾーン	1千万点+α	SVR-WIZ(えび) しんぷるいずばっと!	583%で達成! で♡ん♡で♡ん♡
10	パロディウスだ! (たこ)	1,683,600	愛読書はさぶ! SUR-T.N(ほも)	2-3(連) サムソンも可

明石ラポス2Fゲームコーナー&ピノキオ ☆=20

兵庫県明石市本町1-1-32 [redacted](078)912-5616

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴィマナ	10,000,000+α	♡織倉美保がええ♡ SVR-WIZ(えび)	全機種ノーマル (連)なしです。
2	クイズ三国志	カンスト失敗	これで☆1個ソン! 集計方法は不公平だ!	6/20入荷。遅い ガルフでもソン!
3	スティールガンナー (クリフ)	517,700	♡乙島恵利がええ♡ Shuffle-典子	ALL66.4% ストII対戦特訓中
4	スティールガンナー (ガルシア)	558,530	チイチイゼミの恐怖! SVR-J.A(案)	ALL70.0% 僕も対戦特訓中!
5	ウルトラマン	1,143,550	マイネームイズハヤタ MGZ	完
6	出たな!!ツインビー	3,300,950	明石の切札(成長株) 赤丸急上昇FUN	2-5
7	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,054,000	ストロングザボーガー SVR-EPOの人	ALL ぷーか P×? ツメ×0
8	ストリートファイターII (春麗)	1,373,900	リュウ超激特訓中!? 氷の皇帝AHO!	ALLP×22 ツメ×?
9	ストリートファイターII (ブランカ)	1,406,100	ナディアよりサディナ へボいスコアWIZ	来月はいかに? (酒)無ツメがもたん
10	ゴルフィンググレイツ	-7	修ちゃん「熱き心に」聞かせてよ♡MGA	ホールアウト ミラクル男使用

天野スポーツのゲームコーナー ☆=6

愛知県西尾市高砂町41 [redacted](0563)56-2670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ダルシム)	1,055,600	杉浦ピーター淳介	1コインALL ノーマル
2	ストリートファイターII (ガイル)	1,199,200	六道リイン"100点あがったあ"	1コインALL ノーマル
3	ストリートファイターII (E・本田)	1,041,200	田中さんじゃ～ありませんかbyチャーリー浜	1コイン!1人目 ノーマル
4	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,082,400	悪魔に魅せられし者	1コインALL
5	ストリートファイターII (リュウ)	1,094,200	EXP-SWB(と)サガットなんかきらいだ	1コインALL ノーマル
6	バンクショット	112	DANKもりげんご SUPER	1コインALL
7	USネイビー	2,248,470	Hawkins	1コインALL F18ホーネット
8	ガンフォース	605,910	水野大樹"だあー"	1コイン4面
9	出たな!!ツインビー	1,840,250	出たなグッシー	1コイン
10	パロディウスだ!	1,001,400	pussy-MR! (発病中)	1コイン2-2 ツインビー

ビッグキャロット京都 ☆=95

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14ジョイシティ・プランタンB1F [redacted](075)211-4429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クイズ三国志	9,999,999+α	大明神(ま)(すべりこみ)	1コインALL 93.1% 劉備玄徳
2	アタックス	10,000	UYK(総)	全5面クリア 1人目コロニー
3	ラッドモビール	残65秒	"あと2～3秒で限界"Ⓢ	無事故ワープ無し ALL50秒設定
4	エドワードランディー	2,664,008	WZH	ALL
5	パイプドリーム (Aコース)	4,096,730	UYK(総)	レベル1スタート ALL
6	パイプドリーム (Bコース)	3,764,160	UYK(総)	レベル1スタート ALL
7	パイプドリーム (Cコース)	5,135,190	UYK(総)	レベル1スタート ALL
8	ブロックアウト (点数部門)	336,360	引火クイズだ!ズガ夫	1面～29面 1コインFACES304
9	スーパーフォーミュラ (レバー・USA・GP)	2′03″513	史[redacted]学科212	P・P→1位 フェラーリ ベルガー
10	アサルトプラス (イージー)	1,263,550	PAJ(マ)	ALL(裏)(秘)技有り R1クリア時16750

ダイエーレジャーランド八木店

奈良県[redacted]原市新賀町大字西垣内251[redacted]地 ☎(07442)3-1212

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	996,100	GEN	ブランカ ALL
2	ストリートファイターII	1,270,200	NABE	リュウ ALL
3	ストリートファイターII	861,200	大阪から来た[redacted]	サンギエフ ALL
4	ストリートファイターII	1,077,000	大阪から来た男	ダルシム ALL
5	ストリートファイターII	1,110,200	大阪から来た男	E・本田 ALL
6	ストリートファイターII	1,092,200	草地隆	ガイル ALL
7	ガンフロンティア	161,960		イージー 連なし3面
8	ヴィマナ	1,586,800	NABE	ノーマル 連なし136%
[redacted]	メジャータイトル	-17		E2 B13 P3 00
10	琉球	225,860	SKELET	

プレイシティNASA杉本町店 ☆=17

大阪府大阪市住吉区山之内3-3-5 ☎(06)694-4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,505,900	WKO友の会しもべ3 MRK-Xenom(鳩)	(連)なし ALLⓅ ブランカ
2	ストリートファイターII	1,447,900 1,409,600	Y.N ヨガ大名 NEC	本田 ALLⓅ ダルシムALLⓅ
3	ストリートファイターII	1,402,600 1,356,300	HERO'S KKK DEVICE-H.Y(奈)	ケン ALLⓅ リュウ
4	ストリートファイターII	1,466,200 1,420,800	DEVICE-SSS (困)	春麗 ALLⓅ ガイル ALLⓅ
5	ヴィマナ	1000万+α	DEVICE-SEI	7周目3面で達成 648% (連)なし
6	バーニングファイト	245,800	Kちゃん	4面 ビリー (連)なし
7	クイズ三国志	2,416,700	クイズ大名XNM(鳩)	(連)なし
8	ウイニングラン'91	2′57″916	使い魔	M.T 3周設定ノーマル
[redacted]	ファンタズム	6,828,200	DEVICE-SEI	1クレ ALL 永パなし
10	バイオレンスファイト	14,789,150	(その2)の下から4番目…KKKかぁ?	オールパーフェクト

ヤングプラザジャンボ ☆=26

大阪府[redacted]屋川市八坂町16-20 [redacted](0720)27-6102

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンフォース	3,420,200	クソゲー処理党党首!!NSGロッキー	ノーマル 1コインオール
2	出たな!!ツインビー	3,562,100	K・N(と)	ノーマル 2-5
3	E.D.F.	1,409,400	WHO	ノーマル 5面
[redacted]	ヴィマナ	10,000,000+@	右腕改造手術済み!! NSG-A・BOY(と)	ノーマル 1コイン
5	スティールガンナー	860,520	テロリスト撲滅協会会長!?NSG-KOU(と)	91.7% ノーマル・ALL
6	ストリートファイターII	1,324,700 1,394,500	ESW-IKA OEC-M・I	ブランカ P=20 春麗 P=22
7	ストリートファイターII	1,348,500 1,373,500	DIO WIZ-ARD	本田 P=20 ガイル P=21
8	ストリートファイターII	1,322,400 1,368,300	DIO NSG-UZR	リュウ P=21 ザンギエフP=22
9	コットン(連有り)	2,983,420	てってけ炎翔	ノーマル 2周オール
10	コットン(連無し)	2,797,520	NSG-A・BOY(と)	ノーマル 2周オール

ゲームインカナザワ ☆=7

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (春麗)	1,427,100	IKD-妥協してしまった!(恥)	ALL オールパ D×10 爪×1
2	ストリートファイターII (ダルシム)	1,367,600	IKD-ヨガフレイム愛好会(恥)	ALL P×21 D×7 爪×1
3	ストリートファイターII (ケン)	1,361,600	J-だうだう-JOE	ALL オールパ D×2
4	ストリートファイターII (リュウ)	1,351,900	IKD-なぜオールパが?(恥)	ALL オールパ D×0
5	クイズ三国志	2,722,600	(連)ちゅう&GE²&(集)	ALL 曹操使用
6	ガンフォース	2,317,900	KRT-KOS	ALL ノーマル 残×3
7	ラッドモビール	残りタイム 14秒	TACKNPOP	ALL 1位 ワープなし
8	マジックソード	13,146,328	KRT-ペンダントよありがとう魔王RIK	ALL ノーマル リザードマン
9	パウンドフォーパウンド	473,717,000	人間五十年男ルビンスキー	ALL ハードパンチャー
10	イメージファイト	1,345,800	B.J-タコミス大量	2周ALL ノーマル

ゲームセンター大野プレイランド ☆=6

福井県大野市陽明町1-1401 [redacted](0779)65-1146

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (リュウ)	845,500	サイレントメビウスの映画みよーぜ。春日	③×7 ⑤×3 ⑧×0 ALL
2	ストリートファイターII (E.本田)	1,287,300	K・Y和	③×12 ⑤×5 ⑧×2 ALL
3	ストリートファイターII (ブランカ)	1,144,300	コエコエー松	③×9 ⑤×5 ⑧×1 ALL
4	ストリートファイターII (ガイル)	1,060,300	K・Y和	③×11 ⑤×5 ⑧×0 ALL
5	ストリートファイターII (ケン)	883,800	M・M・M	③×7 ⑤×4 ⑧×0 ALL
6	ストリートファイターII (春麗)	1,138,400	谷口尚司郎	パーフェクト 記録ナシ ALL
7	ストリートファイターII (ザンギエフ)	894,300	K・Y和	パーフェクト 記録ナシ ベガ
8	ストリートファイターII (ダルシム)	いまだスコアなし	ダルシムう～そんな奴ねーぜ。	だれもPLAYし
[redacted]	コットン	686,300	谷口尚司郎	1コイン 6面ボス
10	穴ウメ通信		E・D・F、ルナーク ウルトラマン入荷!!	みんなリュウよりケンをとる。

イエローハット ☆=97

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウルトラマン	1,649,930	EXTEND II-Y.I[redacted]	ALL
2	コットン(1周ALL)	1,567,240	NYS-GW-「イエティ」FESTA	ALL連付 1ミス2万×5
3	コットン (2周ALL)	3,352,630	人の運[redacted]いとり野郎 松屋君	ALL 連付 たくさんミス
4	クイズ三国志	1,081,500	もけーけん1号	88.1% ALL
5	ガンフォース	2,411,200	EXTEND II-亭[redacted]	ALL はずかしい点
6	ローリングサンダー2	938,630	EXTEND II-亭[redacted]	ALL 残0 怒り暴発
7	ストリートファイターII (リュウ)	1,341,400	EXWIN-MOL	ALL 1ミス
8	ストリートファイターII (E・本田)	1,302,200	CML-ばお☆	ALL サガットのがし
9	ストリートファイターII (ダルシム)	1,331,000	CML-K丸	ALL
10	ヴィマナ	10,000,000+α	[redacted]の牙総統一AUP 必殺無毛恥帯E.T[redacted]	7-3 イエロー 7-6 は2人。

キャノン最前線 ☆=56

愛知県名古屋市[redacted]和区隼人町7-11 [redacted](052)834-2600

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クイズ三国志	9,999,999	IML-PET	ALL 93.6% 呂布
2	ヴィマナ (1P・連なし)	10,000,000	OR-かみら(は) (4回目で1千万だ)	7-2で達成 残17
3	ガルフストーム (1P・連なし)	10,000,000	OR-かみら(は)	9-1で達成 残19
4	コットン (1周・連なし)	1,522,360	IML-井口よ波動拳を出せ(た)	ALL ノーミス S×5
5	コットン (2周・連なし)	3,475,250	IML-UUU(た)	ALL 2ミス S×7
6	ゆうゆのクイズでGO!GO!	676,000	IML-PET	ALL 100% 1万×1
7	ストリートファイターII (ガイル)	1,487,300	IML-YUJ	ALL P×21 WKO×20
8	ストリートファイターII (春麗)	1,394,800	OR-愛読会-かみら(は)	ALL P×21 つめ×4
9	ストリートファイターII (E・本田)	1,230,100	IML-はいぱぁ～地球人	ALL P×19
10	ストリートファイターII (ダルシム)	1,208,100	CML-K丸	ALL P×19

プレイシティキャロット豊橋店 ☆=22

愛知県豊橋市[redacted]前大[redacted]り1-12 ☎(0532)55-8611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クイズ三国志	2,698,000	EXA	89.3% 1コインALL
2	ガンフォース	2,153,500	HIK	1P.ALL かせぎなし
3	コットン	2,153,030	DED	2周ALL
4	E.D.F	2,447,900	[redacted]龍-MATSU[redacted]	1P・ALL
5	ストリートファイターII	1,293,300	GAT	ガイル ALL
6	ストリートファイターII	1,163,100	GAT	春麗 ALL
7	ストリートファイターII	1,136,300	GAT	E・本田 ALL
8	ストリートファイターII	1,109,300	H.N	リュウ ALL
9	ストリートファイターII	1,102,400	TOR	ダルシム ALL
10				

■ヒットゲームBEST10

(注)ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として、そのトータル(満点を100点に換算)に基づき、ランキングしています。今回は82店6月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

プレイヤー人気中心

前回順位	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターII	961	カプコン
―	2	クイズ三国志	395	カプコン
15	3	クラッチヒッター	352	セガ
2	4	スーパーバレー'91	301	V-システム
3	5	ファイナルファイト	273	カプコン
―	6	ヴィマナ	238	東亜プラン/テクモ
12	7	ファイナルラップ2	202	ナムコ
7	8	ゴルフィンググレイツ	194	コナミ
5	9	出たな!!ツインビー	160	コナミ
10	10	雷電	146	セイブ開発/テクモ

11位	12位	13位	14位	15位
ガンフォース 105	ハットトリックヒーロー 99	ファンタズム 90	コットン 88	バーニングファイト 87

インカム中心

前回順位	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターII	938	カプコン
15	2	クラッチヒッター	423	セガ
―	3	クイズ三国志	385	カプコン
2	4	スーパーバレー'91	326	V-システム
4	5	ファイナルラップ2	257	ナムコ
3	6	ファイナルファイト	243	カプコン
11	7	雷電	214	セイブ開発/テクモ
9	8	ゴルフィンググレイツ	170	コナミ
7	9	ハットトリックヒーロー	156	タイトー
12	10	ラッドモビール	120	セガ

11位	11位	13位	14位	15位
スーパーモナコGP 114	ガンフォース 114	バーニングファイト 112	ヴィマナ 105	GPライダー 104

ストIIまたまた断トツ

ストII人気はピークか

断然人気1位のストリートファイターII。先月よりさらに点数を伸ばしましたが、さすがに上積みはわずかです。人気はピークに達し、今後はゆるやかな下降線を描いていくのでないでしょうか。

中・高校生の多いゲームセンターでは、さすがにみんなうまくなってきてプレイ時間が長くなってきました。今までにヒットしたテトリス、ファイナルファイトに比べ難度はやさしめだと思うのでしかたのないところか。

それでも、都会の一般客の多いところでは、まだ1～3試合目くらいまでで終わってしまう人も見かけます。いまだに人つきは衰えていないので、急激なインカムの落ちこみはないでしょう。

今月の2位、3位はクイズ三国志とセガのクラッチヒッター。クイズ三国志は、殿様の野望に続くカプコンのクイズもので、続編といっていいぐらいです。手堅くファン層をとらえたといったところでしょう。

評価楽しみなワンダー3

クラッチヒッターもセガの野球ゲーム、M・V・Pのファン層を逃さずつかまえることに成功したようです。ソツのないセガのスポーツゲーム作りは他メーカーより抜きん出ています。今度はサッカーゲームを作ってもらいたいと思うのは私だけでしょうか。

全体を通してみると、インカム中心では2位のクラッチヒッターをはじめ、野球、バレーボール、ゴルフ、サッカーとベストテンにスポーツゲームが4機種入っています。現在はまさに、スポーツ・クイズ全盛といっていいでしょう。

しかし、その中でストIIが断トツ1位です。スポーツゲームにあきたらないプレイヤーは、全部ストIIへと流れてしまっているといっていいでしょう。スポーツ、クイズゲーム以外のジャンルのゲームにパワーがなさすぎます。いい内容のゲームならヒットするというのはいつの時代でも変わらないと思います。

そんな中で、来月の期待株はカプコンのワンダー3。3機種が1つの基板に入っているのですが、プレイヤーにどう評価されるか。(ぜんじ)



大阪府P.N.どーすんねん!!君

川島玩具店 ☆=18

兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411 ☎(0794)42-0094

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(春麗)	1,256,400	G・WAX-WIN	ALL P×20
2	ストリートファイターII(リュウ)	1,205,400	GIW	ALL P×17
3	ストリートファイターII(ケン)	1,163,400	G・WAX-TAR	ALL P×17
4	ストリートファイターII(ブランカ)	1,142,200	KRO	ALL P×18
5	ストリートファイターII(E.本田)	1,154,900	G・WAX-WIN	ALL P×16
6	ブラッドブラザーズ	全面クリア	GTRII、TAN、WIN	ALL 3名様達成!
7	ニモ(連)	2,306,500	G・WAX 会長 -TAN(EL)	ALL 残0
8	出たな!!ツインビー(連)	1,925,500	KRO	2-1
9	TATSUJIN(連)	1,106,090	合六	エリア172 全機種ノーマル設定
10	ハイパースポーツスペシャル(連なし)	419,460	生きとったんかーPLY	ALL

ジャスコ川西店プレイランド ☆=4

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クイズ三国志	7,567,100	ト部兼好	ALL94.5% 劉備 (連)なし
2	ガンフォース	619,200	信長	R-4
3	バーニングファイト	212,800	信長	R-4
4	ウルトラマン	691,770	イカ八郎	R-11
5	ストリートファイターII(ガイル)	1,334,800	信長	ALL
6	ストリートファイターII(ザンギェフ)	1,290,300	NAS	ALL
7	ストリートファイターII(エドモンド本田)	1,286,100	逆流の女	ALL
8	ストリートファイターII(ブランカ)	1,276,100	信長	ALL
9	ストリートファイターII(リュウ)	1,257,600	逆流の女	ALL
10	ガンフロンティア	1,013,450	よけまくりボンバー!!	ALL 残4 (連)

イーストランドファミリーガーデン ☆=8

岡山県津山市川崎147イーストランド別館 ☎(0868)26-2527

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(リュウ)	1,241,500	T社(は)はよく働いてますよ所長さんSAN(ふ)	1コインALL 休みがほすい(は)談
2	ストリートファイターII(ケン)	1,265,800	おら!飲みいくぞつきあえ!(は)よりSAN(ふ)	1コインALL おごってくれんの
3	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,055,900	新型RX-7買った中古で、T社(は)SAN(ふ)	1コインALL ベガ(は)×2
4	ストリートファイターII(春麗)	1,124,200	勝山からなら毎日来れるんちゃう? MUL	1コインALL むちゃいーよんな
5	サイバリオン(基礎編)	8,973,300	KISAMA☆	1コインALL ノーダメージ×4
6	ナイトストライカー((ほ)連付・Sゾーン)	80,331,470	ヤン・ルーク・パンチャマTMC-SAN(ふ)	(ば)(ほ)×5残(し)×8 ALL ぶう～っ
7	ウイニングラン'91	2'58"339	今トリオザパンチが熱いもえもえK.H.Z	MT3LAPやっぱり入れたー
8	パンクショット	122点	ASSEMBLE-AT.N	1コインALL 悪ド・FZ復活?
9	ヘビーウェイトチャンプ	9,832	おれのカレーせんべいかってに食うなT社(は)	ALL ☆×6食う全部食うかー!?
10	ファイネストアワー	1周クリアもできん…	第1回土曜夜市選手権SFII対戦大会一っ!	ちゃーちゃっちゃちゃ!(全5戦)

インスパイア遊

岡山県岡山市新保107 ☎(0862)34-2649

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII	2-10	SUR-Y.M 廃車パワー使用	B-Fノーマル(連) 2時間
2	ヴィマナ	5,000,000+α	SUR-Y.M 峠をせめる男	ノーマル(連)なし 体力切れ
3	ストリートファイターII	1,000,000+α	S-T.M 不良少年	春麗 ノーマル 1コインALL
4	ストリートファイターII	1,198,400	MVX-R	ケン ALL ノーマル
5	ワルキューレの伝説	900,000+α	SUR-Y.M 穴うめ仕事人	ノーマルALL もちろん穴うめ
6	ファンタズム	3,262,000	S-TM.	1コインALL のび太パワー使用
7	ストリートファイターI	申請なし	波動拳命	ランクハード アップライト筐体
8	グラディウスIII	5面	TM.最強装備部門Sレーザー、リデュース	コントロールミソス.Sオプション
9	グラディウスIII	2-10	SUR-G(G=GIII)	B-F ノーマル (連)他店で3-2
10	ウイニングラン'91	申請なし	5周設定 土屋圭一来店(ウソ)	テクがねえ奴から壁にはりつくのさ

ゲームハウスカントリーボーイ ☆=6

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴィマナ	10,101,010	SHC-せっきん ちくわ～に!!	732%ノーマル (連)無
2	スーパーバレー'91(男子)	120,630	YAM	ALLノーマル
3	スーパーバレー'910(女子)	113,520	・・Z	ALLノーマル
4	ガンフォース	2,153,700	AIA	ALL 1P ノーマル
5	サンダーゾーン	6,623	AIA	ALL 1P ノーマル
6	ストリートファイターII(ガイル)	1,315,600	AIA	ALLノーマル PB×21
7	ストリートファイターII(エドモンド・本田)	1,296,400	AIA	ALLノーマル(連)無
8	ストリートファイターII(春麗)	1,280,300	AIA	ALLノーマル(連)無
9	ストリートファイターII(ブランカ)	1,225,900	AIA	ALLノーマル(連)無
10	クイズ殿様の野望	8,655,200	SHC-せっきん ちくわ～に!!	ALL93.8% 三好ノーマル

ゲームインプラザオリンピアン ☆=17

福岡県北九州市小倉区京町2-6-7 ☎(093)521-2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (春麗)	1,405,900	LI	1C ALL オール(P)
2	ストリートファイターII (リュウ)	1,399,100	HALFLING	1C ALL (P)×19ツメ×1
3	ストリートファイターII (ガイル)	1,317,700	BIG	1C ALL P×20
4	ストリートファイターII (E.本田)	1,338,800	KAI CHAN	1C ALL (P)×20ツメなし
5	クイズ三国志	855,700	忍者[redacted]巣太阿〈忍〉	1C 79.8%
6	ファンタズム	4,461,900	Ran	1C ALL
7	スーパーバレー'91	132,830	忍者魔巣太阿〈忍〉	1C男子 ALL
[redacted]	サンダーゾーン	7,051	Ran	1C ALL
9	ガンフォース	2,187,300	GMC-MARIKO	1C ALL
10	コットン	2,830,200	G.M.C.DURAN	1C連なし ALL

スーパーアカトンボ ☆=14

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎(092)682-0555

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴィマナ	9,545,030	Y.SUZUKI	660%
2	ヴィマナ	7,012,930	東亜だましいふな虫君	469%
3	ストリートファイターII	1,341,500	AQUA BEET HAN	タコミス×2 タルのがす 女
4	ストリートファイターII	1,290,700	SGC-JEMINI	女 P×21 1コインALL
5	ストリートファイターII	1,223,900	AYU	1コイン ALL
6	ガンフォース	2,209,700	FEY. TAS! 結局終わってしまった	1コイン ALL
7	ガンフォース	2,142,900	ガンフォース3299 500だした。ASA	1コイン ALL
8	サンダーゾーン	5,919	FEY. TAS! 6000は出したい	クリア3人目 (スネーク)使用
9	バーニングファイト	271,900	SGC-西田-JEMINI (SRFC)	1コイン 4面デューク
10	ギャルズパニック	1,394,900	SGC-㊕-JEMINI	1コイン ALL

PLAY-HOUSEアスカ ☆=2

[redacted]伊万里市浜町五番街 ☎(0955)23-2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンフォース	607,701	Mr-AKI-I	S-4
2	ニンジャキッズ (半蔵)	2,089,780	Mr-FBI	S-5
3	ランパート	32,155	Mr-YR	
4	ストリートファイターII (リュウ)	1,198,300	OGA-OWA	ALL
5	ウイニングラン'91 (6MT)	2'59"199	IPA-MN	ALL
6	リーグボーリング (フラッシュ)	2,500	IPA-MN	
7	ローリングサンダー2	607,310	Mr-FBI	S-8
8	クイズ殿様の野望	5,363,200	Mr-E-田中丸	ALL95.5%
9	ASO-II	2,223,400	OGA-OWA	A-11
10	ガンフロンティア	437,100	OGA-OWA	S-5

サミーハウス ☆=1

長崎県島原市白土町1033-6 ☎(0957)62-4547

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ケン)	1,081,600	僕の人生第一歩!! ACA-MIR。	ノーマル㊥無 1クレ ALL
2	ストリートファイターII (リュウ)	972,800	全キャラクリア!! ACA-MIR。	ノーマル ㊥無 1クレ ALL
3	ストリートファイターII (ブランカ)	927,000	あるゲームがこれしかない。ACA-MIR	ノーマル ㊥無 1クレ ALL
4	ストリートファイターII (ダルシム)	844,500	火山弾をよけまくる男。ACA-MIR。㊋㊏	ノーマル ㊥無 1クレ ALL
5	ストリートファイターII (ザンギエフ)	760,900	ボタン1つでダブルラリアート?! MIR.	ノーマル ㊥無 1クレ ALL
6	ストリートファイターII (E.本田)	923,200	レバーを話してスーパー頭突き!! MIR.	ノーマル ㊥無 1クレ ALL
7	ストリートファイターII (ガイル)	829,300	まだサミーは大丈夫。店員さは? YS.	ノーマル ㊥無 1クレ ALL
[redacted]	ストリートファイターII (春麗)	1,221,500	みんな夏休み.僕は学校.しくしく.YS.	ノーマル ㊥無 1クレ ALL
9	ヴィマナ	10,000,000+α	小坂さんと長崎に帰ってきて!!ACA-VI	ノーマル 1クレ 9-2 ㊥無
10	スーパーバレー'91	125,420	桑原氏、来店ありがとうございました。VIC	ノーマル ALL 女子使用。1クレ

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6 [redacted](0958)47-3352

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	658,200	中島 稔	社会人 ケン使用オール
2	ハットトリックヒーロー	11点	佐藤 [redacted]	6面 高1年
3	[redacted]	170,660	橋 雄二	中3年生 2面
4	ストリートファイターII	726,700	吉田 司	西高1年生
5	サンダークロス	161,120	中村 彰平	中3年生 3面
6	スーパーバレー'91	37,700	清水 邦夫	3年 中1年生
7	ストリートファイターII	792,800	井口 祐治	中2年生 11通
8	スーパーバレー'91	57,890	道津 孝之	高1年生 5面
9	サンダークロス	1,327,040	森田 祥彦	7面 高1年生
10	ハットトリックヒーロー	14点	川崎 浩介	高1年 6面

プレイシティキャロット藤塚店 ☆=2

香川県高松市藤塚町1-13-7 ☎(0878)37-2071

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゴルフィンググレイツ	-12	JKS	1コインクリア
2	スティールガンナー	544,310	[redacted]駿平	1コインALL ミスショット216
3	ストリートファイターII	1,267,000	げった!!	1コインクリア ダルシム PX22
4	ストリートファイターII	1,291,100	RUN	ALLブランカ P×19 タルでミス
5	ストリートファイターII	1,298,700	明貴さんちの 駿平くん	1コインALL ガイルP×20
6	ストリートファイターII	1,319,200	まさし	1コインALL リュウP×20タルミス
7	ストリートファイターII	1,346,300	あずま師匠 5万ミス1回だけ P×21	1コインクリア 春麗
8	ストリートファイターII	1,338,500	あずま師匠 オールパーフェクト	1コインクリア ケン
9	ストリートファイターII	1,226,700	げった!!	3×11.5×6.8×1ALL ザンギエフ
10	ストリートファイターII	1,312,600	VGC-S.O!	3×13.5×5.8×2=20 ALL E・本田ちゃん

ウィルトークタイトー大街道店 ☆=16

愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ダルシム)	1,001,700	SUR-PENJI	ALL大甘 あと40万
2	ストリートファイターII (春麗)	1,160,400	PIA-Y・Y	ALL大甘 (8、6、0)
3	ストリートファイターII (ブランカ)	996,500	PIA-CNT!	ALL (10、3、0)
4	ストリートファイターII (ガイル少佐)	961,200	PIA-VAL	ALL
5	ストリートファイターII (本田)	1,142,200	PIA-Y・Y	ALL大甘 (8、6、0)
6	ストリートファイターII (ケン)	1,040,600	T.O	ALL Byペンギン村
7	ストリートファイターII (ザンギエフ)	851,100	PIA-VAL	ALL激甘 今治行き
8	レーシング・ビート (FRANCE)	3'27"05	SUR-LEE & BAC	完走 2人同時プレイ
9	レーシング・ビート (U・K)	4'02"02	SUR-LEE	2回事故死
10	ハットトリックヒーロー	TOTAL34	TOM	ALL ふっ余裕だぜ!

チャレンジバンバン ☆=16

[redacted]松山市道後樋又4-29 ☎(0899)24-5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴィマナ	10,000,000+α	くまプー,Y.Y	7-2で達成 ㊥なし
2	ストリートファイターII (ケン)	1,339,700	K.I	ALL
3	ストリートファイターII (ブランカ)	1,358,400	PIA-Y.Y	ALL
4	ストリートファイターII (春麗)	1,321,400	PIA-JAN	ALL
5	ストリートファイターII (リュウ)	1,263,600	K.I	ALL
6	ガンフォース	3,285,800	しけ点ぷう	ALL
7	ゴルフィンググレイツ	-8(-5,-3)	CBR	ALL
[redacted]	ゆうゆのクイズでGO!GO!	352,940	りくいな	ALL
[redacted]	クイズ三国志	誰かカンストして		もう遅い?
10	空牙 (ヴァルキリア)	4,410,300	びびる立原	ALL㊥なし

モンキーハウス本館 ☆=99

[redacted]福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クイズ三国志	9,999,999+α	みやさん	ALLりゅうび→りゅうぜん
2	アタックス	10,000	みやさん	ALL
3	ヴィマナ㊥	10,000,000+α	知恵なき子G塔 他7名の皆様	
4	ゴルフィンググレイツ	-24	ESP!!	ALL(-15、-9) ベテラン使用
5	テキパキ	1,316,800	ESP!!	レベル 170
6	ストリートファイターII㊥ (リュウ)	1,474,200	H.K	ALL ブランカのがし
7	ストリートファイターII[redacted] (チュンリー)	1,521,400	SPR	ALLパーフェクト
8	ストリートファイターII㊥ (ザンギエフ)	1,492,200	G.M.C.-やちょ	ALL パーフェクト
9	ストリートファイターII㊥ (本田)	1,461,000	G.M.C-やちょ	ALL パーフェクト
10	ストリートファイターII[redacted] (ガイル)	1,505,000	G.M.C.㊥HSA	ALL タルのガレ

サブカルチュア ☆=17

[redacted]筑紫野市二日市宮田町581-6[redacted]ビル

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴィマナ	10,000,000+α	SUR-文 & TSU & JDA-RGLの3名	連射つき 3人共 7周目にて達成
2	ストリートファイターII	1,387,400	イオンサプライ マスク8号(ICH)	ガイル ALL
3	ストリートファイターII	1,343,800	SUR-マスク1号 (MSK)	ダルシムALL
4	ストリートファイターII	1,329,400	イオンサプライ マスク8号(ICH)	ケン ALL
5	ストリートファイターII	1,314,000	Mr.X	リュウ ALL
6	ストリートファイターII	1,211,000	STG LUKE RANKO	ザンギエフ ALL
7	出たな!!ツインビー	3,206,550	K.K	2-4
8	コットン	2,529,760	JDA-RGL	2コイン 2周 ALL連射つき
9	スティールガンナー	623,400	Mr.X	ALL ガルシア
10	クイズ三国志	6,313,100	A.S	ALL劉備使用 正解率94.9%

ビデオゾーン50+ラピタランド ☆=11

[redacted]県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ラッドモビール	17秒残	N.T	ラピタランド ALL
2	ウルトラマン	305,640	AZK	ラピタランド ノーマル
3	サンダーゾーン	3,004	H.I	ラピタランド 5ステージ
4	ストリートファイターII	1,104,100	TAK	ラピタランド ガイルALL
5	ストリートファイターII	1,075,400	KOH	ラピタランド 春麗
6	ヴィマナ	1,589,900	MC	エリア125 ノーマル
7	テキパキ	261,580	MC	レベル96
[redacted]	ランパート	19,877	山崎茂	ノーマル 4面
9	ストリートファイターII	1,309,300	TAK	ノーマル パーフェクト20
10	ストリートファイターII	1,328,300	APA	ノーマル パーフェクト1[redacted]

ジョイランドタイトーイン ☆=8

[redacted]松江市西[redacted]田町5-1-9 ☎(0852)26-6236

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,106,300	ABE	リュウ使用 ベガ死
2	ストリートファイターII	1,112,300	ABE	ケン使用 1コインALL
3	ストリートファイターII	1,210,000	VTR YU㊄	春麗使用 1コインALL
4	ストリートファイターII	933,500	ABE	ガイル使用 1コインALL
5	ストリートファイターII	1,152,800	名無し君	ブランカ使用 1コインALL
6	ストリートファイターII	808,400	ABE	ザンギエフ使[redacted] 1コインALL
7	ストリートファイターII	871,800	VUL-YUY㋕	エドモンド使用 1コインALL
[redacted]	ヴィマナ(1P)	3,515,130	MAR	1コイン253%
9	ヴィマナ(2P)	12,806,010	VTR & MAR	1コイン658% 1P+2P
10	レーシングビート (JAPAN)	4'11"18	謎の北京原人、亜久里 別名ファイヤー亜久里	

ゲームシティーDADA ☆=3

[redacted]出雲市天神町70-12 ☎(0853)21-8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (春麗)	1,036,500	CAL	1コインALL
2	ストリートファイターII (ダルシム)	994,500	VUL-YUY㋕	1コインALL
3	出たな!!ツインビー	1,661,250	75%	ノーマル 7面
4	[redacted]	1,799,000	極楽浄土	㊥なし 8面
5	ヴィマナ	1,068,190	OYZ	㊥なし ノーマル
6	スカイスマッシャー	768,460	SACHI	㊥なし ノーマル
7	ガルフストーム	877,700	CHA	㊥なし ノーマル
8	ビーストバスターズ	1,242,380	YAT	ノーマル
9	バトルシャーク	6,746,910	NSX	6面 ノーマル
10	スーパーバレー'91	124,270	S・NORIKO	ノーマル 女子チーム

ゲームシティOZ ☆=22

山口県小野田市[redacted]高泊664-3 [redacted](0836)84-4364

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (春麗)	1,376,900	パワフル GO	ノーマル クリア 宇部店
2	ストリートファイターII (E.本田)	1,310,500	わしのふんどしかつぎにならんか? TAN	ノーマル クリア 宇部店
3	ヴィマナ(1P)	10,000,000+α	焼肉パワー HSK	ノーマル㊥ 716%宇部店
4	ゴルフィンググレイツ	-12	ミラクルPAR Mr.高泊の板さん	ノーマル クリア
5	クイズ三国志	2,709,900	RYO inサクセス	ノーマル クリア87.7%
6	クラッチヒッター (ペナントレース・ヤクルト)	AV.534	ZUO	ノーマル 7-0 HR13C
7	チャイナタウン (成金物語)	129,300	JUKI	ノーマル クリア 役満3回
[redacted]	アタックス	3,440	キャプテンCRX	ノーマル 4面 山口店
9	スーパーバレー'91 (男子)	144,960	JAC	ノーマル クリア 山口店
10	スーパーバレー'91 (女子)	134,850	K.K	ノーマル クリア 宇部店

丸久ファミリーランド小郡店

山口県[redacted]郡小郡町矢足 ☎(08397)2-7833

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (リュウ)	1,145,000	転職なるか? CLAMP	ALL 1コイン
2	ストリートファイターII (ケン)	796,600	マイチーだぴょ	ALL 1コイン
3	ストリートファイターII (春麗)	1,393,400	SEE!!	ALL 1コイン
4	ストリートファイターII (ガイル)	1,019,500	ハガー原田の原田	ALL 1コイン
5	ストリートファイターII (本田)	1,155,700	柔道引退おめでとう AFP-ZIG	ALL 1コイン
6	ストリートファイターII (ブランカ)	1,074,400	ネーム改めSEE	ALL 1コイン
7	ストリートファイターII (ダルシム)	866,000	マイチー復活!! アウトゾーンやりたい	ALL 1コイン
8	ストリートファイターII (ザンギエフ)	958,800	SEE	ALL 1コイン
9	キングオブザモンスターズ	177,820	だれのスコアかね～	1コイン
10	バーニングファイト	88,450	上につづきだれのか、わからん。	1コイン

てあたりしだい ゲームリスト

6月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
ガンフォース	アイレム	8－2	アクション	6月	2人同時プレイ可能な近未来戦争ゲームだ！
クイズ三国志 ―知略の覇者―	カプコン	0－4	クイズ	6月6日	個性的な能力の4君主の1人を選び、知力を駆使して中国統一を狙え！
ストライクファイター	セガ		体感シューティング	6月	
ダイナミックC.C.	セガ		スポーツ	6月	スーパーマスターズ以来のシステム24ゴルフだ。
ヴィマナ	東亜プラン/テクモ	8－2	シューティング	6月14日	もう説明の必要はないでしょう。全面クリアを目指してください。
洗脳ゲーム TEKI・PAKI	東亜プラン/テクモ	4－1	パズル	6月27日	東亜プランが作るとパズルゲームも爽快になる！
麻雀いかがですか	ミッチェル	KB	麻雀	6月7日	

7月以降発売予定ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
クロスブレイズ	アイレム	8－2	アクション	7月7日	中世が舞台の2人同時プレイアクション。アイレムパワーを見よ！
クイズ大捜査線	エス・エヌ・ケイ	4－4	クイズ	7月2日	ハイスピード・インテイジェンス・ムービー公開！
あしたのジョー伝説	ウェイヴ/エス・エヌ・ケイ	8－2	スポーツ	7月上旬	リングの上で[illegible]を尽くすジョーのあしたはどっちだ!?
クロスソード	アルファ電子/エス・エヌ・ケイ	4－2	3Dアクション	7月	剣技と魔法の奥義をつくし、ベルカナの地を魔人ナウシズからとり戻せ！
2020スーパーベースボール	エス・エヌ・ケイ	8－4	スポーツ	8月	パワードスーツに身をつつみ、体力の限りを尽くす電脳野球決定版！
ベルリンの壁	カネコ	4－3	アクション	7月	穴を掘って敵を捕まえ、たたき落として倒せ！
ルースターズ	カプコン	8－2	アクション	7月10日	CPシステム第15弾！ バラエティ豊かな3つのゲームが1つの基板に入ったワンダー3！
チャリオット		8－2	シューティング		
ドンプル		8－1	パズル		
マッドドッグマックリー	カプコン		ガンシューティング	7月中旬	プレイヤーの判断で物語が二転三転。銃を片手に荒くれ者を倒せ！
クライムファイターズ2	コナミ	8－2	アクション	7月12日	コナミの新4人同時プレイシリーズ第1弾。続々登場の予定！
ラッドラリー	セガ		ドライブ	7月	ラッドモビールの[illegible]機能つきレースバージョン。
D.D.クルー	セガ	8－2	アクション	7月	4タイプのファイターから1人を選び敵をなぎ倒して進め！
レールチェイス	セガ		体感シューティング	未定	
トーナメントチャンプ	タイトー		スポーツ		グリーンもまぶしい鮮烈映像。
麻雀天開眼	ダイナックス	KB	麻雀	7月	千年に1度の天開眼の日、特別役満大決戦が始まる。
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	データイースト		ピンボール	7月上旬	ご存じT.M.N.T.のピンボール版。デコピン第12弾だ！
グッとE雀	セイブ開発/テクモ	KB	麻雀	未定	とってもE雀の続編[illegible]だ。
クイズ学園パラダイス	テクモ	0－4	クイズ	7月上旬	7つの学園を頭脳で制覇。サイコロを振る度に何かが当たる！
デスブレイド	データイースト/テクモ	8－2	アクション	7月中旬	FIGHTING FANTASYのバージョンアップ版！ 多彩な技で戦いぬけ！
WWFレッスルフェスト	テクノスジャパン/テクモ	8－2	スポーツ	未定	調整中だよ～ん。もうちょっと待ってね。
サンダードラゴン	NMK/テクモ	8－2	シューティング		4種の8段パワーアップショットを使いこなせ！ 超本格縦シューだ！
ゴーリーゴースト	ナムコ		ガンシューティング	7月下旬	ジオラマから現れるゴーストたちを撃ちまくれ！
ターボフォース	V-システム	8－1	シューティング	未定	車型戦闘機を操る縦スクロールシューティング。爽快感抜群！
闘人BLAZERS	V-システム	8－2	アクション	未定	4人同時プレイのアクション。必殺技は必見！
メタルラビット	V-システム	8－2	シューティング	未定	縦スクロールシューティング。2ステージごとのデモが必見!
アクロバットミッション	UPL	8－2	シューティング	7月	久びさの縦スクロールシューティング。UPLらしさ爆発！

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7 ☎(0975)37-1308

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー(1P)	1,927,710	安部 [illegible]	ALL 卵×6
2	ドラゴンセイバー(2P)	1,535,690	JCR+CAC PIG氏ガンバレ!!	ALL 1P×3 卵×4 2P×2
3	スティールガンナー	6,158,540	Mr.X	ALL クリフ
4	ASO II (1P)	2,634,300	REM	全2周クリア 残3
5	サンダーゾーン(1P)	6,829	Final	ALLクリア 永パがわからない
6	ストリートファイターII	1,192,100	LORD.SYU	ALL ガイル少佐
7	ストリートファイターII	1,250,500	Mr.X	ALL リュウ
8	ストリートファイターII	1,230,700	CAC 今年は家庭用ゲームが熱い	ALL CHUN LI
9	ローリングサンダー2	792,340	八木 政孝	ALL 残なし
10	ガンフォース	2,138,100	BUI(本物)	ALL

ゲームプラザ ☆=137

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)371-9050

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,522,500	金子少佐	ガイルALL
2	ストリートファイターII	1,494,700	土佐のICE	春麗ALL 爪×3やっとでた
3	ストリートファイターII	1,402,900	DIO	ケンALL P×22 爪×1
4	ストリートファイターII	1,431,400	Y☆MAC	春麗ALL P×21
5	ヴィマナ	10,000,000+α	DIO YSD P.Oの3名様	
6	ゴルフィンググレイツ	-13	全日本選抜は 吉岡→中野Ⓥ	ハーフで -8
7	クイズ三国志	9,999,999+α	竹	1クレALL 呂布使用
8	ランパート	88,734	ACA-KMT	1クレALL 昇進
9	パロディウスだ!	2周目5面	竹	ツインビー マニュアル
10	ファイナルファイト	4,057,120	Y☆MAC	ALL ガイ使用

神宮前キャロットハウス ☆=5

宮崎県宮崎市神宮2-1-30プラザビル ☎(0985)29-3967

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(E・本田)	1,242,200	MGF-ZIN	1コインALL
2	ストリートファイターII(リュウ)	1,155,600	YYA	1コインALL
3	ストリートファイターII(春麗)	1,127,900	バーバリアン中野	1コインALL
4	ストリートファイターII(ガイル)	1,089,400	NAKARIN	1コインALL
5	ガンフォース(1P)	2,216,500	謎のデンジャラスSG来るな!	1コインALL
6	クラッチヒッター	A・V500	MGF謎のEP82	5-0
7	クイズ三国志	2,114,900	MGF-KOBとあやしい仲間たち!	1コイン ALL 孫権使用90.2%
8	バーニングファイト(デューク)	218,500	MGF-KOB	1コイン4面 ノーマル設定
9	サンダーフォースAC	2,326,970	2万円レギュラー ボーナスKAD	1コインALL
10				

HI-TECHSEGA延岡&宮崎店 ☆=3

宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル ☎(0982)32-6521

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(ダルシム)	1,051,300	NAO	クリア P:15
2	ストリートファイターII(ブランカ)	1,034,800	ARIEL	クリア P:12
3	USネイビー(F-14)	2,143,330	URD	クリア
4	E.D.F.	1,455,300	URD	5面中ボス
5	スーパーパン(ツアーモード)	2,423,350	CAN	2-27
6	ストリートファイターII(春麗)	1,342,700	鯉川 ㊪	クリア P:21
7	ストリートファイターII(E・本田)	1,251,700	K・O ㊪	クリア P:?
8	ストリートファイターII(リュウ)	1,220,700	福田 ㊪	クリア P:?
9	ストリートファイターII(ガイル)	1,221,300	MAK-02 ㊪	クリア P:19
10	ファンタズム	1,052,400	UTO ㊪	クリア

ゲームピアチャンス国分店 ☆=6

鹿児島県国分市中央3-12-37 ☎(0995)47-3457

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(春麗)	1,366,200	CAL II研究会会長 若過ぎ蒼麻	ALLノーマル オールパーフェクト
2	ストリートファイターII(ガイル)	1,337,000	ELLE研究会会長 ちょん長	ALLノーマル
3	ストリートファイターII(ダルシム)	1,332,100	FW-ヨガファイ屋 NAT³㊮	ALL ノーマル オールパーフェクト
4	ストリートファイターII(E・本田)	1,269,900	CYBER YAS "DAMIAN"	ALLノーマル P×19 3ミス
5	ストリートファイターII(ケン)	1,218,500	GOE	ALLノーマル MISS3
6	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,012,700	GOE	ALLノーマル
7	ストリートファイターII(リュウ)	1,218,500	GOE	ALLノーマル
8	コットン	2,325,200	I'm21エモン 谷村有美君3	全2周クリア ノーマル設定㊤無
9	ラッドモビール	残37秒	山梨照美	ALLノーマル ワープ無し
10	出たな!!ツインビー	2,759,350	GOE	2-3 ノーマル奇蹟!!

ゲーメスト 10月号

次号は8月30日発売!!

ストⅡ全国大会速報!!

S.D.ガンダム、急浮上サンダークロスⅡ

ワンダー3、シンプリンズ、遅れてゴメン「きれいに刷ってね」一挙7ページ

論 最終ユーザーにもっと気配りを

お金を払うのはだれか

最近、ゲームメーカーで大手とされているセガ・ナムコ・タイトーから新製品があまり出てきません。これは一年くらい前からの傾向です。

セガはラッドモビール、クラッチヒッターというドライブ・スポーツものには安定した力を示しています。しかし、ドライブ・スポーツ・クイズものに限ってであって、シューティング・キャラクターアクションゲームはほとんど出していません。

これが、ナムコ、タイトーになるともっと顕著です。それが端的に現れたのが、仙台で行われたMAMOのショーでした。

このショーにはナムコ・セガは出展せず、タイトーは出展したものの自社の新製品は一つも出ていませんでした。少し知識のあるゲームファンなら、なぜセガ・ナムコのブースがなかったか不思議に思ったことでしょう。事実、私もそのような声を会場で聞きました。

AOUショーもそうですが、一般入場を認めるショーは高校生から20代前半のプレイヤーでうまります。業界の方はうっとうしく思われるかもしれませんが、結局は彼らが払ったお金が業界を支えているのです。

それはストリートファイターIIの大ヒットを考えても明らかでしょう。ストIIはどう見ても背広を着たサラリーマン中心のゲームではありません(サラリーマン層にも強いですが)。

しかし、最終ユーザーであるプレイヤーが集まるショーに出展しないということは、最終ユーザーを軽んじている現れではないでしょうか。私はそのように感じました。

世代交代は進んでいるぞ

ゲームにくわしいプレイヤーは、プレイ時間が多少長くても結局一番お金を使ってくれるお客様です。事実、私が今までゲームに使ったお金は普通の人には負けないぐらいです。そんなお得意様に対してこれほど気を配らない業界もそうはないでしょう。このことは私がゲームライターとしてずっと感じてきたことであり、その体質はまったく変わっていないと思います。

今後、家庭用でゲームを好きになり、ゲームにくわしくなったプレイヤーたちがどんどん増えてくるでしょう。今でも増えてきています。今後はいっそう、プレイヤーとゲームを大事にするメーカーと、そうでないメーカーとの差が出てきてしまうのではないでしょうか。世代交代は着実に進んでいると思います。

(ぜんじ)



●一日千秋の思いで待ち望んだストII開発者との対戦会。結果はほぼ引き分けに終わったが、実に内容の濃いものだった。それにしても、カプコンほどゲーム好きで上手な開発者の多いメーカーはない。これだけプレイヤーに近いからこそ、プレイヤーのニーズに応えたゲームが作れるのだろう。 (YOU.A)



●みんなストIIやってる中、私は別のゲームにはまってる。

ストIIがでた頃、やることがなかったのでしかたなくやってたけど、自分向きのゲームがでたのでストIIはやめた。

やっぱりキャラクターゲームは合わないみたい。ドライブ、大型もののほうが上達が早いから面白いや。さーて、気合入れっぞ! (ずるずる)



●今月の常識一言。普通の郵便で現金を送ってはいけません。現金書留か郵便為替、小為替を利用しましょう。

先月書き忘れたけど、迎夢達人さん、記念品をどーぞ。クロスワードのパズル投稿も歓迎するぞ。掲載は出来次第。

伝言板[illegible]書がオーバーフロー。縦横両方の葉書を送ってくるのは[illegible]い。掲載確率は上がります。 (APAPA)



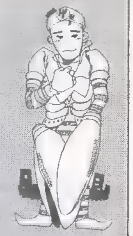
●今度、セガで出るレールチェイスはトロッコの体感ゲームだそうだ。その筐体画を描いているイラストレーターの塩谷氏はメガドライブのバーミリオンとかジュエルマスターとかも描いているんだけど秋には個展をひらくということだよ。日程決まったら告知するね。 (みんく・いるか)



●カプコンチームとの対戦は異常なほどに熱かった。誌面では表現しにくいのが残念。

ストII対戦では相変わらずメインにブランカ、続いて本田。ブランカのライバルはダルシム。ガイルは眼中なし!! 本田のライバルはやはりガイル。挑戦者を求む!!

(隠し玉は[illegible]・悠理)



●ストII大会まであと1週間と迫ったところで実は私も隠れてやってたりする。私は大道芸に真のストIIを見た!ってことで、空中投げの奥義を極めんと日々努力してます。

㋣:アーケードゲームは資料公開が読者としてはうれしいのでは?㊞:また「資料に基づいて」かぁ~!? …私は負けない。 (水島屋T.J.)



●今ストリートファイターII増刊用の攻略原稿で大わらわの状態。締め切りが超近い。そうそう、SFIIといえば、リュウ・ケンの背負い投げは投げるときに襟を持つ側の手が返っている。黒帯にしては甘いな、フッ…。話かわってこの前教習所卒業。この号がでてるころは免許取得!かな? P.S.北出さん雷牙2周できてよかったね。 (N.O)



●テレ朝のCNNデイブレイクで1日が始まる。川瀬眞由美アナと小西克也氏の絶妙なやりとりが好きなのだ。その後、TBSのビッグモーニングで畑恵美子、香川恵美子アナを見て、次のモーニングアイで不慣れな渡辺真理アナを見る。最近はこんな毎日です。 (美人アナ研究家じーぶー)

GAMEST ゲーメスト 9月号

■平成3年9月1日発行 第6巻9号通巻62号
■編集人 高橋己代子
■発行人 加藤 博
■発行元 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
柴田ビル
[illegible] 03(3293)9321
[illegible]部 03(3293)9324
■印 刷 凸版印刷

◆編 集
石井ぜんじ 山河悠理 GOD鈴木 C・C
栗原桃郎 じーぶー N・O ずるずる T・J
APAPA YOU・A 遠藤ちゃら子 塩原利康
C・LAN HIR 古[illegible]一 植村伴北 藤原ひさし
川瀬みきお みんく・いるか かる 渡辺裕美子
内山利栄 西原雅子 野本英之 佐藤孔建
荻原祐四郎
◆協力スタッフ
FINE POCKET エジマ企画 (有)ミルコンズ

待って一[illegible]もう[illegible]

ベストゲームが終わるやいなや、ストIIの全国大会と増刊の仕事が待ちかまえていた。

ストII全国大会はゲーメスト始まって以来の大きな大会になりそうです。夏には、いろいろなスポーツの大会がありますが、ストIIの大会もそれらに負けない熱戦を期待したいですね。

ところで、ストIIに続き、ワンダー3も熱いカプコン。1枚の基板に3つのゲーム。どう展開するか楽しみです。

(ぜんじ)

表紙の裏をとれ

今月の表紙はクライムファイターズ2です。

さて、㋘屋宅配便(移動㋘屋の名前です)がいよいよ、本格的に動き出しました。

車のペイント、社内的にはまあまあ、評判がよかったのですが、いかがでしょうか。

車みたいな大きなものに自分の絵が描かれているというのは多少恥ずかしいのですが、機会があればまたやりたいと思います。

(藤原ひさし)

頑張ったぜコーナー

NEW GAME CHAMP



DEATH BRADE

力だけがすべてだ!!

遠藤ちゃら子　

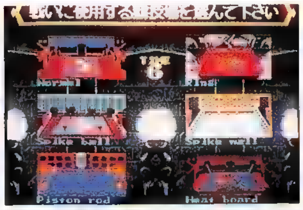
一対一の勝負だ

闘争本能をくすぐる格闘ゲームがまた一つ登場しました。その名もデスブレイド。みんなにもおなじみだったファイティングファンタジーの続編です。

今回は8人のキャラクターの中からマイキャラを選択できます。どのキャラクターを使おうか迷っちゃうね。



キャラクターは8人。おねえちゃんが美しいわ。



対戦では場所も選べるのだ。仕掛けのある面で戦うと熱いよ。

STORY

ある世界での出来事…。ここでは4年に一度、闘技大会が行われていた。この大会ではより白熱した闘いを行うために、武器の使用を禁じ、体の大きさまでも制限されていた。

己の肉体を駆使し、大会に優勝すれば前大会優勝者と闘うことができ、見事制すれば一国を手に入れること、つまり国王となることができるのだ。

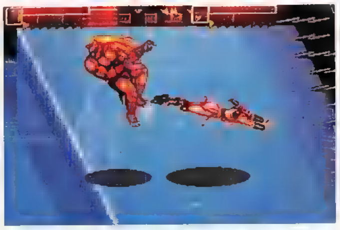
今、闘技場は熱い鼓動でつつまれる…。

OVER THE TOP!

操作は8方向レバー+2ボタンです。ボタンは小技ボタンと大技ボタンで、レバーの方向とボタンによりキャラクターはさまざまなアクションをします。



ボンも登場。敵として出てくると割と苦戦させられる。



おねえちゃんは素早い動きが自慢。



バッファローマン…もとい、ミノタウロスは体の割に素早い。相手が倒れたら重なってボタンを押そう。

相手に技を決めてダメージを与え、体力を0にすると勝ち、反対に0になってしまうと負けになります。



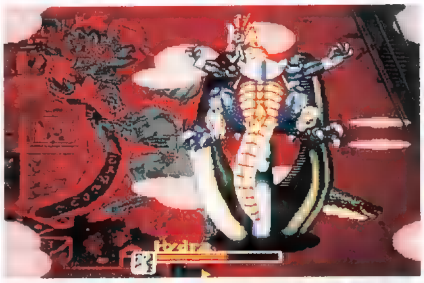
ドラゴンの必殺技セントブレス。

また、ある程度ダメージを受けると一発大逆転の必殺技が使えるようになります。体力メーターの下の三角形、必殺技メーターにOKの文字が出たらスキをうかがいレバー上+大技ボタンで必殺技をお見舞いしてあげましょう。

まずは技を覚えよう

技の種類が多彩なので、まずは操作に慣れて、かけやすい技を覚えましょう。相手との間合いによっても技は違うのでうまく使いわけるのもテクですね。

投げ技やプロレス技はボタンを一度押しただけでは相手に抵抗されてしまい、なかなか決まりません。ある程度はボタンを連打したほうがいいでしょう。



選べるキャラを倒したあとはさらに強敵が登場するよ。これはヒドラの必殺技だ。

タッグマッチもあるぞ



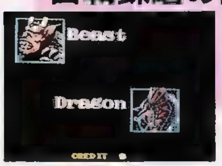
へへん、勝ったぜい！

コンピューターとの勝負のほかに、対戦プレイ、そしてタッグマッチもあります。

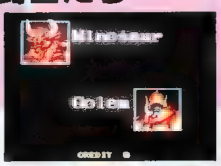
タッグマッチでは敵も2人出て来ての大乱戦！思わず味方に技をかけてしまったりして笑いが出ちゃいます。

大勢でワイワイと対戦プレイも楽しいですし、1人で熱くコンピューターと戦うのもまた楽しいものです。さらに気の合う友達とのタッグマッチプレイもいとをかし。これはもう、プレイするしかない!!

百戦錬磨の闘士たち



ビーストフレア、ドラゴンジョセフ。



ミノタウロスシャンカール、ゴーレムボドカ。



ヘラクレスボン、ウエアウルフボギー。



ファイターマイケル、アマゾネスシンディー。

幻想的なグラフィックが
あなたを美麗空間へ引き込む…

チャリオット ©カプコン

CHARIOT
～天空への旅～

攻撃の激しいところでは、あまり動かない
ほうがかえって楽。
1面は誰でもクリアできるくらいの
難度でGu！

KAL

チャリオット～天空への旅～の攻略です。今月はスペースの都合上1面だけです。次号に期待してください。

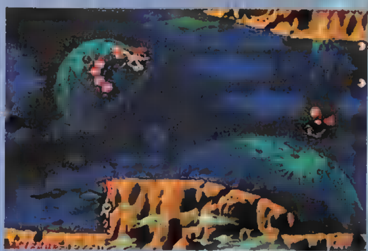
ポイントは、"しっぽ"

ストーリーなどは先月号の紹介記事を読んでいただくとして、さっそく操作方法から入っていきます。

自機の操作は8方向レバー、Aボタンでショット、Bボタンでテイルショットを発射します。

Aボタンによるノーマルショットはセミオートになっているので、ゆっくりボタンを押すだけでOK。2種類ある武器のうち、ワイドショット(赤)、ジェノスを使っている時は多少早めに(パシパシパシッーと)押したほうがいいでしょう。緑の強力ショット、スラッシャーは遅くて平気。


無理にショットで戦おうとせず、素直にテイルショットを。


こういう隅っこにいる敵はワイドで撃ち落とせる。

Bボタンで発射するテイルショットは、使用しているノーマルショットが、ジェノス(赤)のときは、一点にパワーを集中する波動砲(フラッシュ・フラッド)、スラッシャー(緑)を使用しているときは、かなり広範囲に拡散する(タイデルウェイブ)とそれぞれのノーマルショットの短所を補う形になっています。

また、テイルショットはテイルエナジー(しっぽの赤い玉)が"3"たまらなければ発射できず、しっぽそのものは最高7個(最初3個)までつけることができます。ということは、しっぽが6個あればテイルショットは2連発できる、ということですね。

テイルシールド…実はこれがこのゲームのウリであり、また、攻略上のポイントでもあります。

テイルシールドは、エナジーがあればいつでも使用可能ですが、一発弾を防いだり、一匹敵を破壊したりすればエナジーを"1"消費してしまいます。したがって、敵弾の雨の中をよけ回っていたら、いつの間にかエナジーがなくなってて、テイルショットが使えない!というような状況も生まれてくるわけです。

この辺は、弾やザコを防ぐのに使うか、テイルショットを撃って先手必勝で行くか、かけ引きが難しいところです。

しっぽの動かし方も知っておくと便利(というか、動かせないと2面がきつい)です。

前進するとしっぽは後ろへまっすぐのび、この状態で後退すると上下にふり回しながら移動できます。ちょいとうしろへさがってすぐに止まれば、しっぽを真上(真下)へのばせます。2面中盤では重宝しますよ。

それから、背景には触れてもミスになりません。忘れがちですが、入り組んだところでは重要なことです。

その他のアイテムとしては、2段階にUPする投下型爆弾。1発だけ耐えるガードパーツ。フルパワーUP。エクステンドハート(小は1個分、大は5個分。50→70→90…個集めると1UP)。コイン(得点アイテム)があります。

ステージ1 大気圏

写真にそって説明していきましょう。

1面はまだ火力が弱いので、緑の1段階に変えるより、赤を1段階パワーUPさせたほうがいいでしょう。

途中現れるカッコイイ奴はライバル3兄弟の三男。出現時、中央で止まるのでテイルショットを撃ち込みます。あまり動かずに、ワイドショットの斜めに飛ぶ弾を当てるようにすると楽に倒せます。テイルショットも"はずれてもともと"って感じで撃ってましょう。



3兄弟の三男登場。意外と強いぞ。無理してでも落ち着いて戦えー

その後の雲地帯に出現する雲は、片方だけ倒してしまうと残ったほうが分裂して襲ってくるので注意。

ボス"アイオロス"ですが、自分は最初ボスの上か下に位置し、口から連なるホーミング弾を出してきたら、反対側へ(上なら下へ)大きく動きます。子雲が出現してからもこの動きは続けます。子雲の弾を上か下へどれだけ引きつけられるかが勝負の分かれ目。

ポイントは、画面中央付近では止まらないこと。当然、弾とテイルショットは撃ち続けること、です。

あっ、ページがー

待て次号!!


引きつけなくてもいい。弾が飛んできたら上(写真ではね)へ行くだけ。


この大雲は、2つが重なった所にテイルショットを撃ち込む。

NEW GAME CHAMP



早く進むスライディング。ザコがいないところでは使える。

▼特殊な操作

①スライディング

マイキャラはレバー下＋ジャンプでスライディングをする。スライディングはスピードが速いのでボスの攻撃などから逃げるときに使おう。スライディング中は攻撃できないのでザコの多いところで使うと危険。

②ぶら下がり

レバー上＋ジャンプ。この状態でも下と左右に攻撃できる。レバー上かジャンプボタンでぶら下がりから上段へ登ることができる。

③飛び降り

レバー下＋ジャンプ。素早くできるようにしておこう。

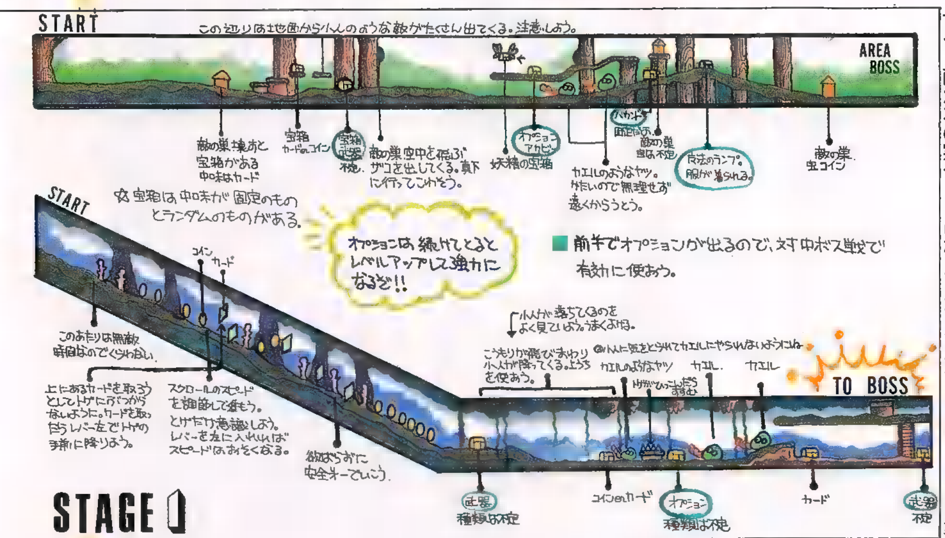
これらの操作をスムーズにやること。

まずはほんの小手調べ、快調にとばしてレッツゴー!!

ルースターズ

アイテムを上手に使って進もう。操作に慣れる感じていろいろやってみたほうがいいぞ!!

遠藤ちゃら子



▼1面前半

1面のマップをのせたので参考にしてほしい。中ボスまでは慎重に進めば問題はない。

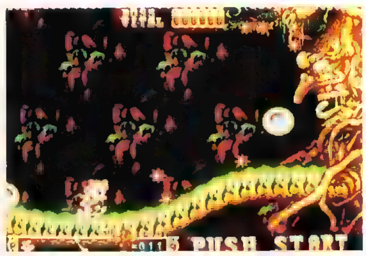
▼中ボス・ゴーレムウッド

最初に出会うデカキャラのくせに異常に強い。

こいつは丸い大きな弾を出す攻撃と、体を震わせて赤い木の実を落とす攻撃とをくり返す。

大きな弾は連発してくるのでよけにくい。このときは無理して攻撃せずによけに専念しよう。ジャンプとしゃがみで上手に弾を見切らないとくらってしまう。

木の実は1発撃ち込めば壊せる。敵が木の実モードになったら前に進み、木の実を連射しよう。ここで木の実をかたづけておかないと、弾モードのときに後方まで木の実が転がってきてしまい、よけに専念できない。残さず消しておこう。木の実を連射しつつ本体にも攻撃をお見舞いするのがベスト。



大きな弾と赤い木の実の攻撃。木の実をマイキャラのほうにこさせないように。

▼1面ボス

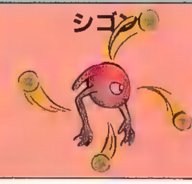
攻撃はときどき出す払い弾のみ。しかしマイキャラのあとをしつこく追いかけてくるのでうまく誘導することが必要。上段と下段を登り降りしながらボスとある程度の距離を保とう。ボスの真下にいると地面に穴を掘ってこっちに向かってくるが、のろいので余裕で逃げられるから問題なし。

とりたてて完全にパターン化しなくても、無理に攻撃しなければ大丈夫。ボスとの間合いがつまってしまったらスライディングで逃げるのがコツといえばコツだ。

▼来月は一挙後半まで!

今回はアイテムと1面攻略のみだけど、来月はどーんと一挙に後半までやるのでお楽しみに。

バウンド 	ノーマルショットがレーザーとなって飛んでいく。レーザーは命中した地点からさらに反射をくり返す。
ハイパー 	前方2方向に弾を発射。そのうち1方はノーマルショットと同方向に、もう1方は下方向に孤を描くように落下する。
テイル 	マイキャラの前後に弾を出す。前方ショットはノーマルショットと同方向に、後方ショットは飛距離はやや短いがゆるやかに落下する。

アカビー 	火炎攻撃を空中の水平方向へ発射する。空中を飛ぶ敵に対し威力がある。
コリーン 	冷気攻撃をする。冷気は地面に沿って走っていく。地面をはう敵に対して有効。
シゴン 	ホーミング弾攻撃をする。オールマイティーに使える。

地獄のエア・バトル!

ターボフォース

先に進むことを考えるなら弾をケチる。これしかない!

7月に発売された「ターボフォース」ですが、今回は全体を通しての簡単な攻略をしたいと思います。

▼攻略のポイントは?

①とにかく弾をケチれ!

自機のショットパワーはFIRE LEVELとして画面下に表示されています。その初期値は4で、Pを取ることによって最高9までパワーアップするのですが、ショットをある程度撃っていると、そのLEVELが1ずつ下がっていくのです。ただ単純に時間でLEVELが下がるわけではありません。

敵が画面上にいない時にショットを撃ち続けるというのは、いたずらに自機のショットパワーを下げているだけなのです。ムダな弾はできるだけ撃たないようにしましょう。特にPアイテムがあまり出ない場所では（当たり前）。

②?はすぐには取らないようにする

もう1つのアイテムである?はかなり長時間、画面上をウロウロしていて、なかなか画面外に消えないのです（取らないでいると最後には消える）。だから?を出したらすぐには取らないで、堅い敵が出てくる場所やキツイ場所が来てから?を取るようにするといいでしょう。ただし、?を取るとショットパワーが最強になることがあるので、これは神様に頼んで避けてもらうしかないですね。

自機のショットパワーが強いとき、?はだいたいボンバーか無敵になります。

くれぐれも持ち越した?をつらい場所で取り逃がさないように。

③その他…

画面に出た瞬間から赤く点滅しているザコや岩は必ずアイテムを出します。

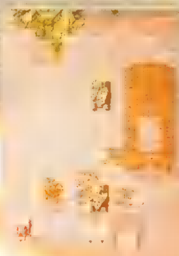
また、Pはかなり速いスピードで下に落ちていくので取り逃がさないようにしましょう。

▼ステージ別にひと言

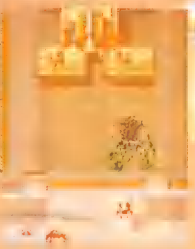
○**STAGE1**
ボスの手前で?を使おう。

○**STAGE2**
2匹の中型ボスの所では?を使いたい。まともにやるとかなり強い。

ボスは上の砲台を早めに片づけ、中から出てくる奴（2種類のうちの一方）を撃てばいいでしょう。



?をとれば楽勝。



とにかく撃ち込むのみ。

○**STAGE3**
かなりつらい面。巨人のロケットパンチに注意。中ボスは壊さないで上のほうで逃げていたほうがいい。その先は中心を早めに壊すように努力する。

でかいボス×2は中心から少し左か右にずらした所（安地）で撃ち込めば大丈夫。



安地を使うのだ。



足を壊すとPが出るので、ジェネレーターを壊して中心を撃て。

○**STAGE4**
戦艦みたいなボスの所まで?を持っていこう。そうしないとかなりキツい。



絶対に?を持っていくこと。

○**STAGE5**



?がボンバーにならないと苦しい。

ボスの手前の四角い奴はできるだけ壊しておこう。ボスは誘導氷をよけつつ、撃ち込むのみ。



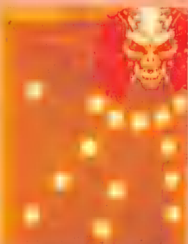
氷をよけているとき、壁に引っかかるな。

○**STAGE6**
初めの巨人×2が強い。その先の砲台は一番上が安全。斜めスクロールの所は丸い岩はよけよう。壁に当たると死ぬよ。

人面ボスは2段階の攻撃がある。



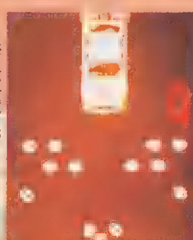
実は左上が安地なのだ。



落ちついて撃ち込め。

○**STAGE7**
宇宙面。隕石はあまり撃たないほうがいい。

ボスは日本車。忍、神風、日本と表示が変わる。神風の時は一番下まで突っ込んでくる。車の真下で撃ち込もう。



これが最終ボス。

▼とにかくノーミスだ!

ショットボタン1つという単純操作。3人同時プレイもできるというので、君もゲーセンで一度はプレイしてみよう。

（じーぷー）

NEW GAME CHAMP



宇宙花火!!大爆発
サンダードラゴン

©テクモ/NMK

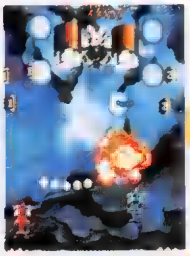
STORY

22世紀後半、地球の汚染により宇宙移民に総力を傾けねばならなくなった人類は、すべての自動戦闘兵器を平和条約によって凍結した。

が、自分たち以外の知的生物の存在を許さないマッドサイエンティスト集団"サイバーメフィスト"は地球連合軍の退役コンピューター指揮戦艦をハッキングし、すべての自動戦闘兵器を手中に収めるのに成功した。

狂ったように襲いくる自動空中戦艦!!迫りくる人類最後の日!!シカゴ郊外の軍事博物館に眠る「最後の有人戦闘ヘリ」と呼ばれたGH-68サンダードラゴンが、100年ぶりに名もなき若い2人の主人公をコクピットに迎え入れたのは、まさにそのときであった。

8方向レバーにショットボタン、ボムボタンの縦スクロールシューティングゲームだ。


うーん、この見事なハデハデ。

◆特殊兵器

このアイテムにはナンバーが振られており、その番号によって、効果が違う。

●ショット1…ワイド
広域散弾機関砲。最強になると前方への死角はほぼ無くなる。

●ショット2…バルカン
振動粒子砲。死角は大きいが最強になると、ほとんどの敵を一撃で葬ることができる。


こういうふうに、カプセルが出る。

●ショット3…リフレクト
反射ガスレーザー。特殊な反射角で発射されるため、死角は最も小さい。威力もそこそこある。

●ショット4…ミサイル
核融合ナパーム弾。発射速度は遅いが、最強になるとSOL BOMBと同等の破壊力を持つ最強の兵器。一度後方へ飛んで、射出されてから全方向をカバーする唯一の兵器でもある。これを使いこなせれば一流のパイロットといえる。

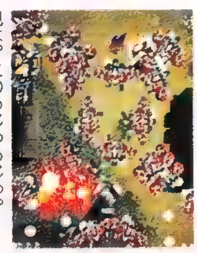
※同じカプセルを取り続けることで、それぞれ8段階までパワーアップする（パワーアップカプセルには、ショット1、ショット2に変化するものと、ショット3、ショット4に変化するものの2種類がある）。


撃って撃って、撃ちまくれ。


この星を5個とればボンバーがとれる。


このボスはキツイぞ。


これがボンバー。


見よ。このうじゃうじゃ。


このボスもコワイのだ。

◆支援火器＋アイテム

●SOL BOMB
戦略支援攻撃衛星"SOL"による援護攻撃。核融合ナパームビーム。画面上方の星マークを5個取ることによって補充アイテムが出現する。

●スーパーパワー
取るとその時点での装備が最高までパワーアップし、SOL BOMBも最大（8発）までストックされる。

●自機マーク…1UP

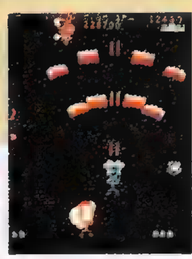
●パワーアップカプセル
前述のショット1～4のこと。ショット1、2に変わるものと、ショット3、4に変わるものがある。

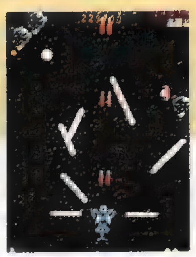
●星マーク
5個とるとSOL BOMBアイテムが登場する。

◆撃って撃って撃ちまくれ

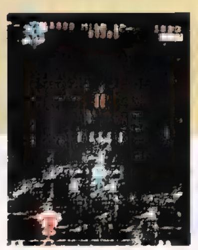
久し振りのテクモの縦スクロールシューティングだ。今までの攻撃システムと同じなので、インストカードを見なくてもすぐゲームができる。7月発売予定。（N・O）

強いところ






弱いところ






オメガファイター以来の縦スクロールシューティング

ACROBAT MISSION

敵に触れてもOK! とにかくバリバリ撃ちまくれ! ハデなグラフィックは爽快そのもの!!

宇宙戦艦ゴモラ、ブラックハートで勢いに乗るUPLが、久々に縦スクロールシューティングを発売した。「アクロバットミッション」と名づけられたこのゲームは、なんと敵に体当たりしても大丈夫という変わりダネ。さっそく紹介してみよう。

▼ストーリー

2100年、人類は自らの自然破壊による絶滅の危機に瀕していた。

人類は地球の環境回復をバイオコンピューターに託し、火星へ脱出した。

人類が移住して半世紀が過ぎたある日、謎の飛行物体が火星に接近、攻撃を開始した。

この"敵"に対抗すべく高機動戦闘機チームが編成され、迎撃作戦が開始された。

その作戦はパイロットの技術的限界を超えることから、"ACROBAT MISSION"と呼ばれた。

▼プレイ方法

8方向レバーとボタン2個で操作する。レバーは自機の移動、ボタンはショットとボンバー。これらを駆使して敵の攻撃をかわしつつ、要塞内部にあるメインコンピューターを破壊するのが目標だ。

ここで注目すべきは、自機がミスとなるのは敵の発射した弾に触れた場合のみで、敵の体当たりや地形に触れても死なないという点だ。シューティングにはめずらしいが、これにより生きてくる攻撃法もあるのだ。

▼ショットは2形態

ショットはスタート時は前方1方向のみだが、アイテムを取ることにより、WAVE、HARRICANEの2形態で、それぞれ最高4段階までパワーアップする。また、ショットがこの2形態のときにボタンを押し続けると、特殊攻撃SHINE SPARKができる。

ボンバーは自機にボンバーアイテムが装備されているときに使用でき、自機の周辺の敵に大きなダメージを与え、敵弾を消すこともできる。

WAVE…扇状に広がるショットを発射する。最初は2WAYだが、アイテムを取るごとにショットが1方向ずつ増えていく。

SHINE SPARKは前方に扇状に一定時間レーザーを放射し、その範囲内の敵に大きなダメージを与える。

WAVEの特徴はSHINE SPARKが強力ということだ。ボスなどに特に有効といえる。そのかわり通常攻撃が弱く、耐久力のある敵が多く出現する場所ではどうしても押されがちになる。

HARRICANE…らせん状に渦を巻きながら、前方に飛んでいくショットを発射する。ショットが自機をとり巻くように飛んでいくため、周辺の敵をまとめて攻撃できる。

SHINE SPARKは前方に巨大なエネルギー弾を発射し、触れた敵にダメージを与える。

HARRICANEはショットが自機周辺を大きくカバーでき、連射もきくため、ザコ敵が多く出現する接近戦に強い。ボス敵以外はこれで進むのがよさそうだ。

▼バーナーを使いこなせ!

自機が移動すると、レバーを入れた方向と逆方向にバーナーが噴射される。このバーナーは単なる演出ではなく、大きな攻撃力を持った一種の武器なのだ。バーナーで敵を狙って倒すのはなかなか難しいが、使いこなせれば非常に強力な武器となるだろう。ボス敵の中には、ショットよりバーナーだけで倒したほうが楽なものもいる。

ちなみに、バーナーで敵を倒した場合、その敵の点数が2倍されて加算される。

▼爽快なだけじゃない! 練りつくされたシューティング

一見するとバリバリ撃ち込んで敵を倒しまくる、爽快感だけのゲームと見られかねないが、実はパワーアップや連射の力押しより、ザコ敵の処理やボスの弾のよけ方など、攻略的要素の強いシューティングだ。敵に体当たりしても死なないという最大の特徴を生かしたゲーム作りがされている。どんなに強そうなボスにも、どんなにいやらしいザコにも必ず抜け道がある。その抜け道を探し出し、あとはショット、SHINE SPARK、ボンバーを有効に使い分けることが攻略のカギといえるだろう。

ちょっと気の早い話だが、このゲームのエンディングは最近のゲームにありがちなものとは明らかに趣が異なる。ストーリーに即した演出となっているが、プレイヤーにアピールする何かがある。興味深い人は自分の目で確かめてほしい。人によって感じ方が違うはずだ。

(YOU・A)



1面ボス、巨大戦艦に被弾し、特攻していく自機。



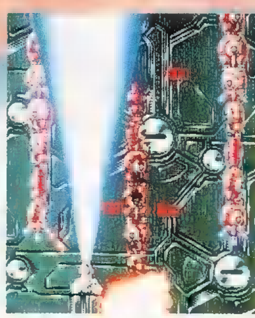
アイテムを出す敵。初期状態ではまだまだショットが貧弱だ。



WAVEの最強状態だ。2面は横からのレーザー攻撃がうっとうしい。



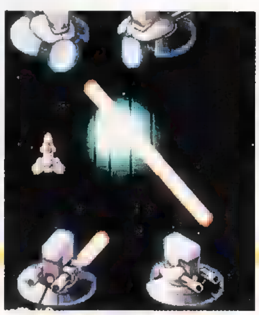
HARRICANEのSHINE SPARK。ボンバー並みにハデだ。



3面のヘビ状の敵をWAVEのSHINE SPARKで迎撃。



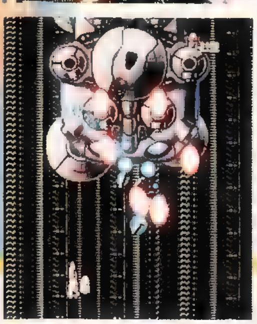
最強のHARRICANE。4面はジグザグの高速スクロール。



2面ボス。4体からの集中攻撃をかわしつつ撃ち込め!



3面ボスは重層構造。デカいだけに圧迫感がある。



4面ボス。圧巻! 見るからに強そうだ。

第8回 すーぱーりあるまーじゃんたいむす SRM TIMES

M…愛菜　Y…悠　K…香織

M・Y・K　こんにちはぁ！
Y　またまた、あたしたち"PⅣしすたーず"の登場です！…というのも…。
K　6・7月号と連続で宣伝をうってきた私たちのデビューCDの発売が…なんと…。
M　延期!!
M・Y・K　あははははー〜〜〜。
M　え〜ん、笑うしかないですぅ。
Y　も〜、どういうことなのよぉ、ゲームのみならずCDまで…！
M　夏のイベントもなくなっちゃったしぃ…。
K　このまま私たち、闇から闇へと葬り去られるのかしら？
Y　げげっ！怖いこと言わないでよ。
M　ふぇ〜ん…、ヤですぅ。
K　やぁね、冗談よ♡　CDは11月24日に発売が決定してるし、ゲームのほうも着々と進行中だし…。
Y　今度こそほんとーだろーなぁ？
K　…疑り深くなってるわね…。
M　でも、でも！ほんとーにそうだったら？
K　なーに？
M　え〜と、だからぁ…ヤクザさんに連れていかれてヤク漬けにされて、ホンコンに売り飛ばされて、アヘンクツのショーカンで働かされるの…。
K　…………☆
Y　どこでンなこと覚えてくるんだ〜！
M　え?だってDATAMの人が…　もご☆
K　えー、そういうわけで、CDの発売が延期となりました。11月24日まで待っててくださいね♡
Y　どーも、しつれーしましたー。
M　おね〜ちゃ〜ん…ぐるぢい…。



NEW GAME CHAMP

GOLLY! GHOST!

ゴーリーゴースト

©1991　NAMCO

2人の競争プレイは超熱いぞ!

ショーやゲーメストの記事で既におなじみの、ナムコのガンシューティング「ゴーリーゴースト」を紹介しましょう。

ゲームはビデオとジオラマの合成画面で構成されています。つまり模型の屋敷の中でビデオのオバケが便所のフタを開けて飛び出してきたりするわけですね。

▼ゲーム方式

操作はいたってシンプルで、光線銃一丁だけです。この光線銃は連射が可能です（4秒間）。



これがウワサのオバケ屋敷だ。

制限時間内に規定得点をあげるとシーンクリアとなり、次のシーンへ進めます（全4シーン）。

高得点をあげるには、ときどき出現するボーナスキャラをねらうのがポイントです。

それから、シーンのラストにはボスキャラが出現します。ボスはある程度ダメージを与えると分裂します。それを全滅させてもシーンクリアになり、残りタイムが得点に加算されます。1秒1点だけど。

▼やっぱし2人同時っスよ

あのね、2人同時プレイだと得なんスよ。どっちか1人が規定の点数に達してればもう1人がヘタッピーでも次のシーンに進めるんス。ね、得でしょ?それに1人で幽霊屋敷へのりこむのもコワイしね。2人でワイワイやらにゃあ！そのほうが絶対面白いっスよ。



ボスは分裂してからが勝負なのだ。



オバケにからかわれるな！常に冷静に！

さあ銃(ガン)を抜きな　俺に引金(トリガー)を引かせてくれよ

レーザーディスク・ガンファイト

Mad Dog McCree

マッド・ドッグ・マックリー

超久しぶりにレーザーディスクゲームの登場です。

▼俺は荒野の流れ星

舞台は西部。卑劣なマッド・ドッグ・マックリー一味に、市長とその娘が誘拐されてしまった。保安官さえも監禁し、今や町をわが者顔でのし歩く凶悪な無法者たち——。

酒場で、銀行で、岩場で、廃鉱で。突然轟く銃声、たちこめる硝煙。一丁の銃を相棒に、市長と娘、そして町を無法者集団の手から救い出せ。

▼ゲーム方式

筐体についている銃で敵を撃って倒しましょう。

解説終わり。

…冗談です。基本弾数は6発。弾切れしたら銃口を下に向ければ弾丸を充塡できます。

ライフは3つ。敵に撃たれたり善良な市民を撃ち殺しちゃったりするとライフを1つ失います。



これだっスよ！西部っスよ！こうでなくっちゃ。

▼やっぱ英語版っしょ

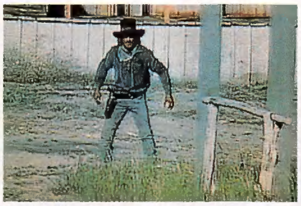
オープニングで音声設定ができます。日本語か英語、やはり英語のほうが雰囲気が出ていいっスね。そっちを選びましょう。選びなさい。選べ。

…でも英語だとセリフの意味がわからないから、最初は日本語でいきましょう。

それでは、がんばってマッド・ドッグ・タンネン…もといマックリー一味を倒してください。（古葉）



ウヒュ——！
はんちちがまたエエのう！



敵だ！撃たなきゃ殺られるぞ！



ただ撃つだけが能じゃない。ヤツラを1度に倒す方法は…？

3つのパワフルゲームが1つの基板にスッポリ入った！

WONDER 3
W3
3 GAMES IN 1 BOARD

アクション、シューティング、パズルゲームとバラエティ豊かな3つのゲームが一つの基板に入った「ワンダー 3(スリー)」。
それぞれがCPシステム機能を充分に生かした奥深いパワフルなゲームです。
欲ばりゲーム「ワンダー 3(スリー)」、CPシステム第15弾！

CPシステム第15弾

アクション

ROOSTERS™
―チャリオットを探して―

ファンタジックな世界にテンポ良く展開するユニークなキャラクターのアクションゲーム。





シューティング

チャリオット CHARIOT™
～天空への旅～

伝説の翼「チャリオット」を駆って変化に富んだ7つのステージをかけめぐるプレーヤー。
独得の「テイル・ショット」を使いこなせ！





パズル

ドンプル™

「わかりやすく」しかも「奥の深い」パズルゲーム。
ゲーム初心者も、ゲームの達人もそれぞれにタップリ楽しめます。2人同時プレイ、途中参加コンティニュー可。





株式会社カプコン®
本　　社／〒540 大阪市中央区大手通り1-4-12（カプコンビル）
東京支店／〒163 東京都新宿区西新宿2-6-1（新宿住友ビル43階）

カプコンのゲームをプレーしての感想をハガキに書いて、大阪カプコンへお送り下さい。
PGCカードを差し上げます。
（住所・氏名・年令・職業・電話番号もお忘れなく）

ゲーメスト
September 9 1991
No.62
平成3年9月1日発行(毎月1回1日発行)
第6巻第9号通巻62号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 ☎03(3293)9824
定価500円(本体485円)送料66円



雑誌03659-9 Printed in Japan